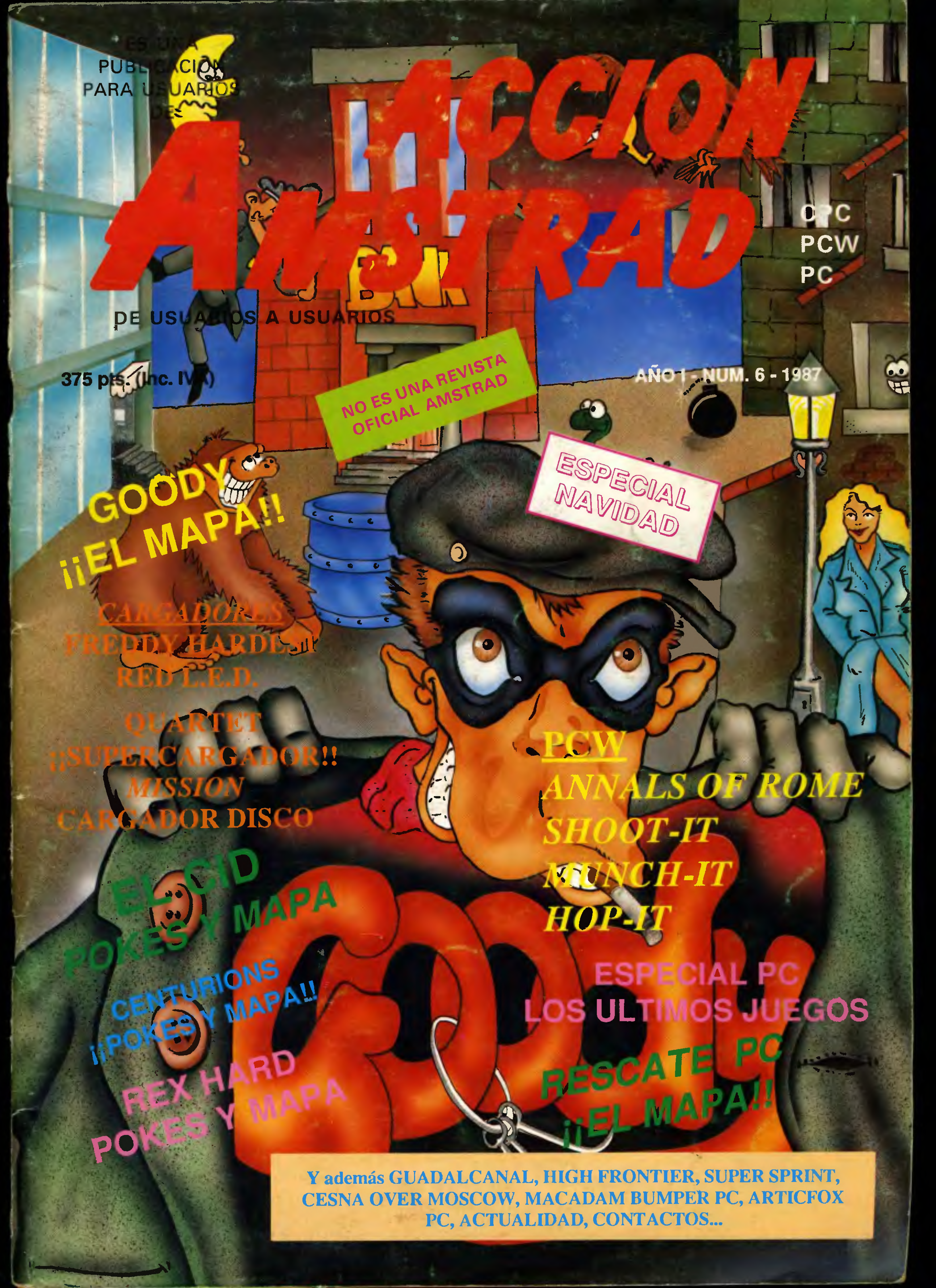
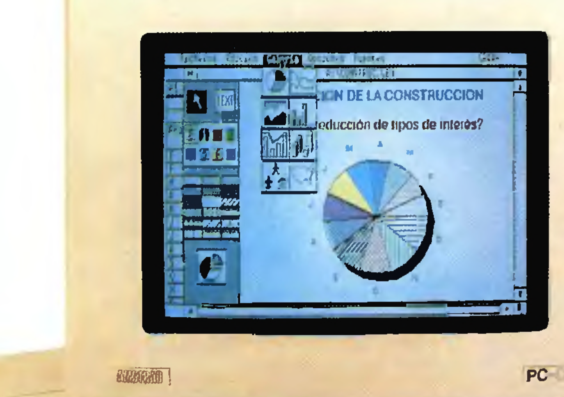

ES UNA PUBLICACIÓN PARA USUARIOS DE:
ACCION AMSTRAD
CPC
PCW
PC
DE USUARIOS A USUARIOS
375 pts. (Inc. IVA)
NO ES UNA REVISTA OFICIAL AMSTRAD
AÑO 1 - NUM. 6 - 1987
ESPECIAL NAVIDAD
GOODY ¡¡EL MAPA!!
CARGADORES
FREDDY HARDEST
RED L.E.D.
QUARTET
¡¡SUPERCARGADOR!!
MISSION
CARGADOR DISCO
PCW
ANNALS OF ROME
SHOOT-IT
MUNCH-IT
HOP-IT
EL CID
POKES Y MAPA
CENTURIONS
¡¡POKES Y MAPA!!
REX HARD
POKES Y MAPA
ESPECIAL PC
LOS ULTIMOS JUEGOS
RESCATE PC
¡¡EL MAPA!!
GOODY
Y además GUADALCANAL, HIGH FRONTIER, SUPER SPRINT, CESNA OVER MOSCOW, MACADAM BUMPER PC, ARTICFOX PC, ACTUALIDAD, CONTACTOS...

AMSTRAD

¡¡ Increible !!







MUCHO MAS DE LO QUE USTED ESPERABA

gi

gesco informática

C/ Euskalduna, 4 - Bajo
48008 - BILBAO

Tfno: (94) 432 27 36

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Mónica Amaro

Redacción
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

Jefe de Publicidad
Begoña Gómez

Fotografía
JULBE

Colaboradores
Paco Salinas
Jordi Mas
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

Redacción y Publicidad
Juan de Ajuriaguerra, 19
Planta Comercial. Dpto. 7
Tfnos. (94) 423 35 08 / 07 / 06
48009 Bilbao (Vizcaya)

Suscripciones
Tfno. (94) 423 35 06

Edita
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Imprime
Gráficas Ibarsusi, S.A.

Fotocomposición
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Fotomecánica
Laser

Distribuye
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

Depósito Legal
BI - 1.732 - 1986

Amstrad Acción y Geo-Ingenieria son dos publicaciones de Ediciones Informáticas del Norte.

EDITORIAL

Estimados lectores:
Aprovechamos esta editorial para desearos unas FELICES NAVIDADES. De paso os comunicamos que estaremos en la Feria AMSTRAD durante los días 19, 20, 21 y 22.
Esperamos vuestra visita.

Estimats lectors:
Aprositem aquesta editorial per a desitjaros un BON NADAL. També us comuniquem que estarem en la Fira d'AMSTRAD durant els dies 19, 20, 21 i 22.
Esperem la vostra visita.

Estimados lectores:
Derde esta editoral nos queremos vos desear unhas FELICES FESTAS e un BON NADAL. Tamen aproveitamos pra vos comunicar que estaremos na Feira AMSTRAD os dias 19, 20, 21 e 22.
Esperamos a vosa visita.

Irakurle maiteok:
Argitaratzaile hau ateraz gabon zorlontsuak opa, eta bide batez AMSTRAD Perian 19, 20, 21 eta 22 egunetan izango garela adierazten dizkizuegu.
Zuen zai gaude!

El director

SUMARIO

ACTUALIDAD

PROEIN AUMENTA SU CATALOGO CON NUEVOS TITULOS PARA LOS PC's Y CPC's.

Entre los nuevos títulos lanzados para el PC se encuentran RESCATE, MISSION, M.G.T., GRAND PRIX 500 C.C., SAPIENS y BOB WINNER, aparte de GOODY que también será distribuido por Proein y MACH 3 que será lanzado en breve. Para el CPC la lista no es menos extensa. De aquí a unos días aparecerán SUPER SPRINT, MACH 3, GALACTIC GAMES, SEPTEMBER, THE LAST NINJA, FIRETRAP, RAMPAGE, KNIGHTMARE, SUPER HANG ON, INTERNATIONAL KARATE +, PREDATOR y BANGKOK NIGHTS.



Por otra parte Proein pondrá a la venta dos Pack's: LUCASFILM 4 y "DE PELICULA". El primero de ellos contendrá los juegos The Eidolon, Rescue on Fractalus, Koronis Rift y Ballblazer y se suministrará en dos discos o dos cassettes al precio de 1199 ptas. en cinta y 2995 en disco. El otro pack, "DE PELICULA", se presentará con Back the Future, Aliens, Golpe en la Pequeña China y Howard the Duck. Todos los juegos de este pack se suministran con su estuche original y cada uno en una cinta. Por lo tanto las cuatro cintas con sus respectivos estuches al precio de 1695 ptas. Por ahora no existirá versión disco para este pack.

NOVEDADES DRO

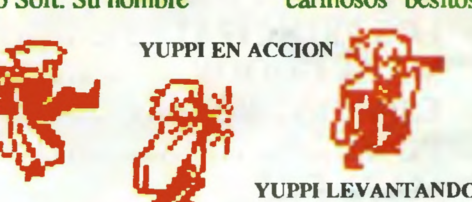
Dro Soft lanzará muy pronto dos nuevos programas de Firebird: ENLIGHTENMENT DRUID II y FLYING SHARK. El primero de ellos es la segunda parte del ya archiconocido DRUID, comentado por nuestra revista en el número cero. El segundo, Flying Shark es la conversión de un juego de salón y promete acción y emoción a raudales. Ambos programas estarán listos para primeros del próximo año.

Por otra parte Dro tendrá listos en breve NINJA HAMSTER y RED L.E.D. de los que presentamos en este número, como primicia las fotografías de los juegos y los cargadores para las versiones cinta originales.

Pero lo que sin duda va a levantar más expectativas es el nuevo juego en el que están trabajando los programadores de Dro Soft. Su nombre es YUPPI y en contra de lo que parece no es un "apuesto y joven ejecutivo" sino una heroína, mejor aún, una aspirante a heroína mientras no saque el título, tan peligrosa como encantadora. YUPPI tendrá que superar todas las pruebas, ayudándose de sus dotes mágicas, para conseguir el título de superhéroe. ¡Ayúdala! Si consigues ganar serás obsequiado con unos cariñosos "besitos".



YUPPI EN ACCION




YUPPI SALTANDO




YUPPI DANDO BESITOS



YUPPI LEVANTANDO EL VUELO






ACTUALIDAD

THUNDERCATS

El último programa de Elite se llama Thundercats y como podéis apreciar en la fotografía cuenta con unos gráficos más que aceptables. Una de las cosas que más nos han impresionado ha sido el movimiento de todos y cada uno de los personajes que aparecen en el juego, realmente bueno. Pronto lo veremos con detenimiento.



MONSTRUO, nuevo pack de Dinamic

Dinamic acaba de lanzar, aparte del programa PHANTIS, el pack MONSTRUO conteniendo cuatro juegos, cuatro auténticas glorias alguna de ellas, como es el caso de Highway Encounter, ya legendarias. Los juegos son ARMY MOVES, DUSTIN, LIVINGSTONE SUPONGO y HIGHWAY ENCOUNTER. Todos ellos grabados en dos cintas y suministrados dentro de un único estuche con una presentación elegante.

Por otra parte Dinamic acaba de lanzar PHANTIS, un juego con la ya clásica doble carga de Dinamic, o sea, dos juegos en uno. El argumento es el siguiente: el comandante Serena tiene que rescatar a su compañero que ha sido capturado en la Luna 4 del sistema Sotpok, más conocido como el mundo de PHANTIS.

WORLD CLASS LEADER BOARD



World Class Leader Board es una versión más del ya super repetido tema del golf. Con respecto a versiones anteriores no aporta muchas novedades aunque el juego se hace destacar, tanto por su sencillez de manejo como por sus gráficos que han mejorado con respecto a otros juegos del mismo tema.

DANGER STREET es uno de los últimos juegos de Chip y como podréis apreciar es muy similar al estupendo Prohibition. En Danger Street tendremos que defendernos de muchos y peligrosos gansters que nos dispararán desde todos los sitios imaginables.



ACTUALIDAD Nº 6

EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD

Por Francisco M. Salinas

EL TECLADO



En este primer artículo sobre el teclado de los CPC's intentaremos mostrar de qué manera gestiona el firmware todo lo relacionado con la entrada de datos a traves del teclado, viendo asimismo las rutinas principales que el bloque de saltos pone a nuestra disposición. En el próximo articulo aprenderemos a realizar la lectura "directa" de cualquier tecla o joystick prescindiendo de las rutinas firmware.

El teclado se compone de una matriz de contactos de diez filas de entrada por ocho columnas de salida. El conector de joystick se encuentra conectado directamente a dicha matriz, realizandose su lectura como si de teclas normales se tratara.

El Key Manager trabaja a tres niveles de operación bien diferenciados. El más bajo trata con la exploración del teclado. El medio se encarga de transformar las pulsaciones detectadas en el nivel bajo en entradas a la memoria o buffer de teclado. El nivel alto interpreta los contenidos del buffer de teclado para convertirlos en caracteres, que pueden ser de control, imprimibles, tokens (token=código o término simbólico), o códigos especiales. Las llamadas disponibles permiten acceder al nivel de trabajo del KM que más nos interese.

EL KEY MANAGER

El director, controlador, monitor o gestor de teclado (a gusto del consumidor) es la parte del S.O. que gestiona todo lo referente a entradas, conversiones e interpretaciones a traves del teclado. La zona del bloque de saltos que permite el acceso a las rutinas del Key Manager (abreviado KM) abarca desde BB00 a BB4d, lo que suma 26 puntos de entrada (a traves de RST 8) y la indirección en BDEE (con JP).

Cuando se enchufa o reinicializa el ordenador, se ejecutan una serie de rutinas firmware hasta que el intérprete de basic cae en un bucle de espera de datos para su introducción en la ram de basic (&170 en adelante). Gracias al KM, que es invocado 50 veces cada segundo por el controlador de interrupciones, se puede recoger cualquier pulsación de tecla sin temor a que pase desapercibida.

Lo mismo se puede decir en el caso de que tengamos conectado un joystick al ordenador. El KM está preparado para leer dos joysticks (numerados 0 y 1). Las pulsaciones del joystick 1 son indistinguibles para el KM de las teclas 6,5,R,T,G y F - números de tecla 48 a 53- (por arriba , abajo, izquierda, derecha, fuego 1 y fuego 2), pero los números de tecla asignados al Joystick 0 no se corresponden con tecla alguna, por lo que no podemos suplir su existencia a traves del teclado. Para detectar la acción del joystick, quizás lo más adecuado sea llamar a KM TEST KEY (BB1E) o bien a KM GET JOYSTICK (BB24), que proporciona a la vez los estados de ambos joysticks. También se puede acceder al nivel alto del KM detectando los caracteres generados al activar el joystick, pero aparece el problema de que el retardo y la velocidad de repetición del teclado probablemente no sean los más adecuados a nuestros propósitos y habrán de ser incrementados, lo que convertirá el teclado en inmanejable.

El KM usa tres mapas de bit para detectar la pulsación de cualquier tecla. Cada uno de estos mapas ocupa 10 bytes (correspondientes a las 10 filas de la matriz del teclado) y cada bit de un byte corresponde a una columna de dicha matriz. En los puntos de cruce de la matriz se encuentran las teclas, por tanto el número de tecla se puede calcular como:

N.T. = **fila * 8 + columna**

teniendo en cuenta que filas y columnas numeran desde cero.

La ubicación de dichos mapas en memoria varía con el modelo de ordenador y la versión de ROM. Por ejemplo:

CPC 464 V1.0	
MAPA 1	B4F5/B4FE
MAPA 2	B4FF/B508
MAPA 3	B4EB/B4F4

6128 V1.0/ V1.21	
MAPA 1	B63F/B648
MAPA 2	B649/B652
MAPA 3	B635/B63E

El contenido de estos mapas se actualiza 50 veces por segundo mientras estén en marcha las interrupciones, por tanto habrá que deshabilitarlas si pretendemos examinarlos. Si observamos el mapa 1 tras una inicialización principal (esto es, tras encender o resetear el ordenador) veremos que todos sus bits están a 1, mientras que los mapas 2 y 3 están a cero. Al pulsar una tecla, el bit que le corresponde en el mapa 1 se pone a cero. S e actualiza después el mapa 2, poniendo a 1 los bits de dicho mapa que estén a cero en el mapa 1 o cambien de 0 a1 . Esto actua como protección contra los rebotes de los contactos de las teclas. Por último se comprueba el mapa 3. Si, y en el mapa 2 está a uno, se traspasan los datos al buffer de teclado, y el bit del mapa tres se pone a uno.

EL TECLADO

Lo descrito anteriormente se realiza con los 10 bytes de todos los mapas, para poder efectuar más de una entrada a la vez. Cada entrada ocupa dos bytes en la memoria de teclado, pudiéndose almacenar hasta 40 bytes (20 entradas simultáneas).

En este estado, hay cuatro teclas que son tratadas especialmente. Las dos teclas de SHIFT (MAYS) y la tecla de CONTROL no son almacenadas por si mismas en el buffer de teclado. En lugar de ello, el bit 5 del byte bajo de la entrada se activa si se pulsó SHIFT, y el bit 7 si se pulsó CONTROL.

La tecla de ESCAPE genera una entrada como las demás pero puede tener otros efectos según que el mecanismo de ruptura esté o no activado.

TABLAS DE CONVERSION

Cuando se accede al nivel medio de trabajo del KM para inspeccionar una tecla (con KM WAIT KEY -BB18- o KM READ KEY -BB1B-) se extrae una entrada del buffer si la hay. Si no la hay, KM READ KEY regresa, pero KM WAIT KEY esperará hasta que aparezca alguna. La entrada es transformada de acuerdo a los contenidos de una de las tres tablas de conversión existentes dependiendo de si se pulsó junto con la última tecla alguna de las CONTROL o MAYS. Se usa una tabla si se pulsó CTRL, otra si se pulsó MAY pero no CTRL, y otra si ninguna de ellas fue presionada. El usuario puede modificar dichas tablas llamando a KM SET CONTROL (BB33), KM SET SHIFT (BB2D) o KM SET TRANSLATE (BB27) respectivamente.

El valor extraído de las tablas puede ser un token del sistema, un token de expansión (&80 a &9F) o un carácter (00 a &7F o &A0 a &FC). Los tokens o mejor, cadenas de ex pansión son usados por el nivel alto del KM. Hay tres tokens del sistema que son obedecidos inmediatamente:

- IGNORE &FF: la tecla presionada debe ser ignorada.
- SHIFT LOCK &FE: el estado de SHIFT LOCK debe ser basculado (de activo a inactivo o a la inversa)
- CAPS LOCK &FD: lo mismo con mayúsculas/minúsculas.

El estado de CAPS LOCK se bascula pulsando FIJA MAYS. El SHIFT LOCK se bascula pulsando la misma tecla mientras se mantiene presionada desde antes CTRL.

Las rutinas KM READ CHAR (BB09) y KM WAIT CHAR (BB06) tienen funciones similares a las vistas anteriormente, pero acceden al nivel alto del KM. Esto significa que se pueden extraer del buffer cadenas completas y caracteres "devueltos". La rutina KM CHAR RETURN (BB0C) permite "devolver" un carácter cada vez que es llamada. En realidad lo que ocurre al llamar a esta rutina es que el código contenido en el acumulador es copiado en una dirección de memoria destinada a tal efecto. La siguiente vez que se acceda al nivel alto del KM, el carácter almacenado será recuperado como si acabase de salir del buffer de teclado. La utilidad de esto se hace patente en programas que necesitan comprobar el siguiente carácter que será leído desde el teclado sin perderlo (por ej. al procesar un break).

REPETICION DE TECLAS

Existe una tabla, modificable por el usuario, llamando a KM SET REPEAT (BB39), que indica las teclas que pueden repetirse. Los valores por defecto de dicha tabla permiten la repetición de todas las teclas excepto de las 12 del teclado numérico y las ESC, MAYS, TAB, FIJA MAYS, CTRL y ENTER. La rutina KM SET DELAY (BB3F) nos permite variar los valores estándar de retardo y repetición, que son 25 repeticiones/segundo y 0.6 segundos (retardo). Para que una tecla pueda repetirse, además de aparecer como tal en la tabla

DE TU AMSTRAD

GOODY

OPERA SOFT



GOODY, un gran juego y un éxito seguro para estas navidades. Si te agradan los juegos, aunque sólo sea la mitad que a nosotros, no puedes perderte éste. Si no nos crees pruébalo.

Opera Soft no puede decirse que sea pródiga a la hora de lanzar nuevos programas al mercado, pero de lo que no hay duda es de que cuando lo hace, lo hace por todo lo alto y con la seguridad de presentar siempre un candidato a número uno. Goody es ese posible número uno, bueno y dos, y tres... ¿por qué no? si el juego vale para estar en las tres posiciones a la vez. Lo que nos tiene un poco "mosqueadillos" es el tema del banco...Cosa Nostra...tanto banco..., y es que los bandoleros de Opera Soft saben álgebra, nadie sabe por donde pueden volver a salir. A lo mejor en la próxima nos meten en Fort Knox con la sana intención de pegarle un corte de mangas al Tío Sam y vaciarle las arcas del tesoro,
todo es posible con el "team" Opera y nosotros estamos dispuestos a seguir su marcha por que estamos seguros de que no nos defraudarán.
Pero bueno, ¿Qué pasa con Jhon Nelson Brainner Stravinsky, alias "Goody"? Casi nada, pero os preguntaréis lo del nombre. La respuesta es que Goody tiene sangre azul en sus venas, y aunque las apariencias engañen es descendiente de una noble familia. Lo que ocurre es que la vida se ha puesto tan difícil que no le ha quedado más remedio que dedicarse a la vida fácil, bueno, relativamente fácil ya que desde el principio es afanosamente perseguido por el implacable agente de policía Rodríguez. El pobre y sufrido número del cuerpo lleva esperando varios años el ascenso, la verdad es que sólo Goody puede proporcionárselo.
Pero aparte del agente hay otro personaje tras los pasos de nuestro noble compañero de fatigas: Charly el Bardeos, chorizo de profesión y navajero de toda la vida. Charly andará siempre tras la sombra de Goody con el fin de limpiarle y evitar que cometa el gran golpe, el último golpe, el que le "montaría en el dolar" para siempre, el Asalto al Gran Banco. Ya lo hemos dicho.







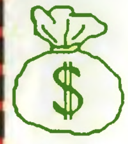
EL JUEGO

Nuestra misión será ayudar a Goody a encontrar los 13 cilindros que contienen los números de la combinación de la caja fuerte del banco.
Sin embargo antes será necesario que consiga dinero para poder comprar las herramientas que más adelante tendrá que colocar en el orden correcto en las casillas que se encuentran delante de las puertas

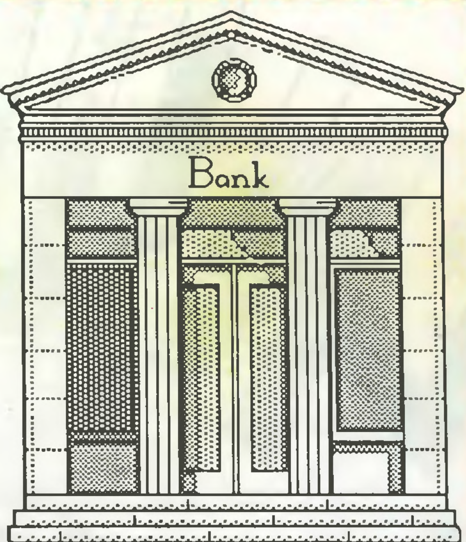
JUEGO DEL MES

GOODY





GOODY



¡¡AYYY!! EL VICIO DE GOODY...

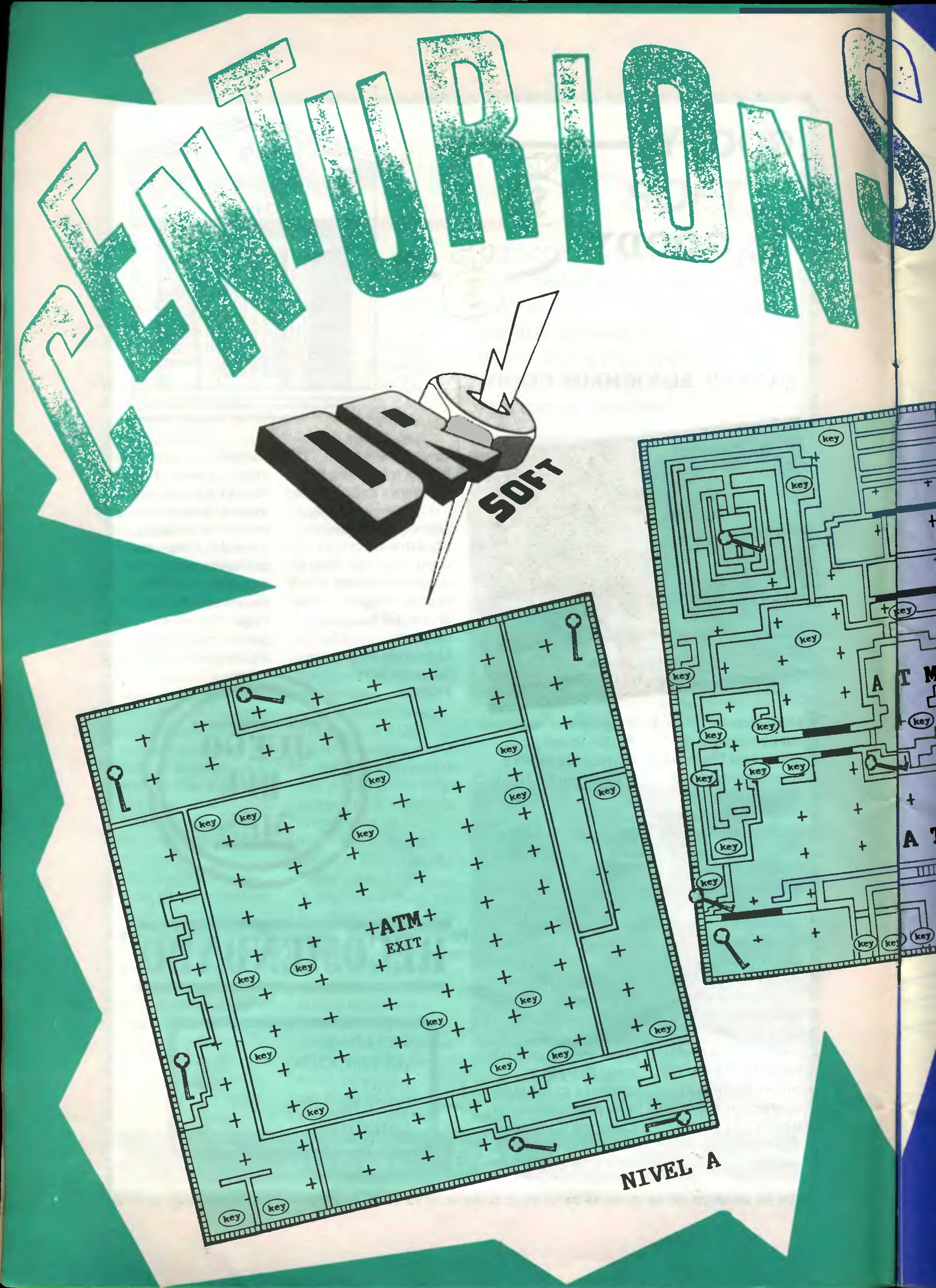


estratégicas del banco. Si nos equivocamos de herramienta Goody irá automáticamente a la carcel. A la hora de comprar las herramientas en la ferretería hay que tener en cuenta que cada vez que la visitemos sólo podremos comprar un máximo de cuatro.
La escalera es otro de nuestros recursos, si la queremos usar bastará con pulsar enter. Con el ascensor ocurre algo parecido y lo podremos poner en marcha o pararlo a nuestro antojo. Goody es un juego con muchos trucos pero esperaremos al próximo número para daros algunas pistas de utilidad.
Respecto a los numerosos detalles de este juego tampoco nos vamos a extender mucho. Goody es un programa con unos gráficos realmente trabajados y simpáticos, muy del tipo de los que ya vimos en Livingstone Supongo. En cierta forma ambos programas son parecidos en cuanto a su concepción, destacando tanto en uno como en otro las graciosas situaciones en las que por lo general nos vemos envueltos.
Las escenas o pasajes como son la estación de metro de Opera y compañía les han quedado a los programadores de Opera que ni pintadas. Todo ello contribuye a darle al juego el mérito que se merece y a reconocer los meses de trabajo que les ha llevado a la conclusión de este fabuloso programa, adictivo y entretenido como el que más, lleno de detalles agradables. Goody es un personaje que desde el principio gusta, cae simpático.
El colorido del juego es realmente inmejorable y llamativo. El movimiento es también bueno, y por lo general ayuda a la buena marcha del programa, y sencillo, vamos, que es consecuente en todo momento. Por último deciros que ahí tenéis el mapa y que en el próximo número irá alguna cosilla más.

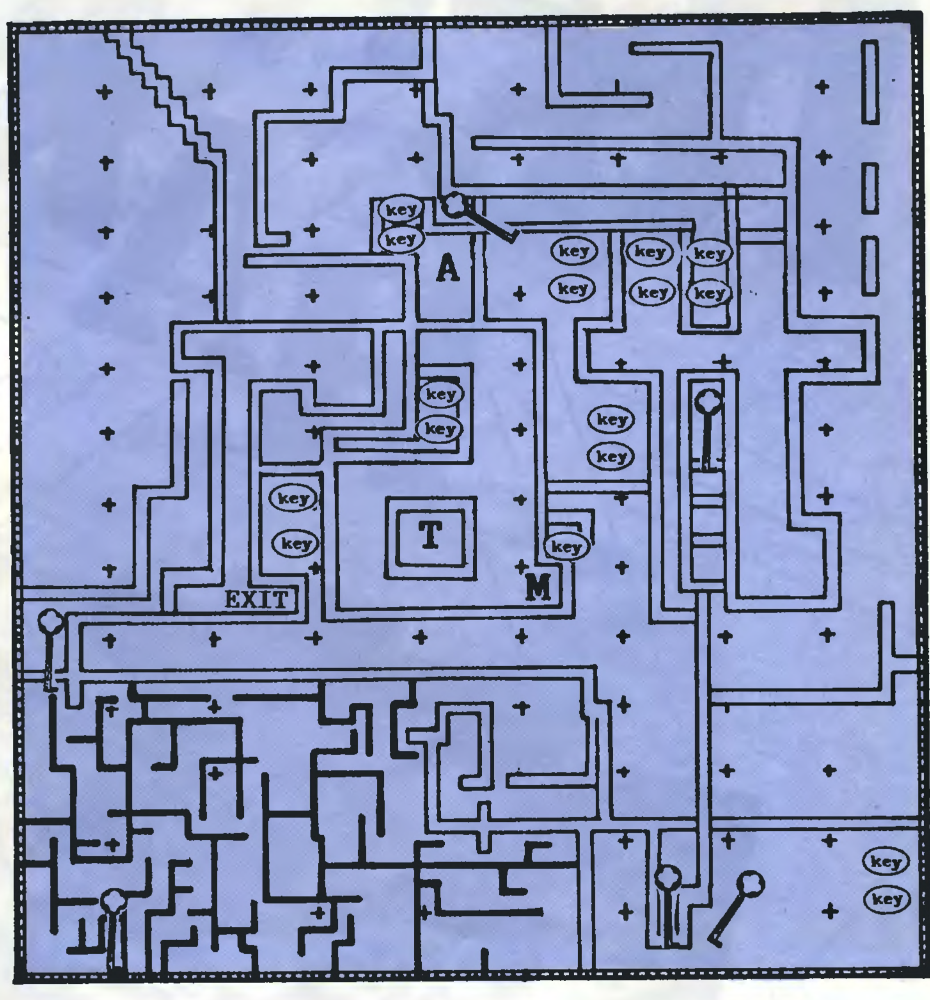
JUEGO DEL MES

"RECOMENDADO"

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	9
ACCION	9
ADICCION	9


CENTURIONS
DRO SOFT
ATM
EXIT
NIVEL A

SIGUE PAG 15



NIVEL C

NIVEL B

Llaves que te permitiran pasar de nivel

key llaves que te permitirán abrir muros

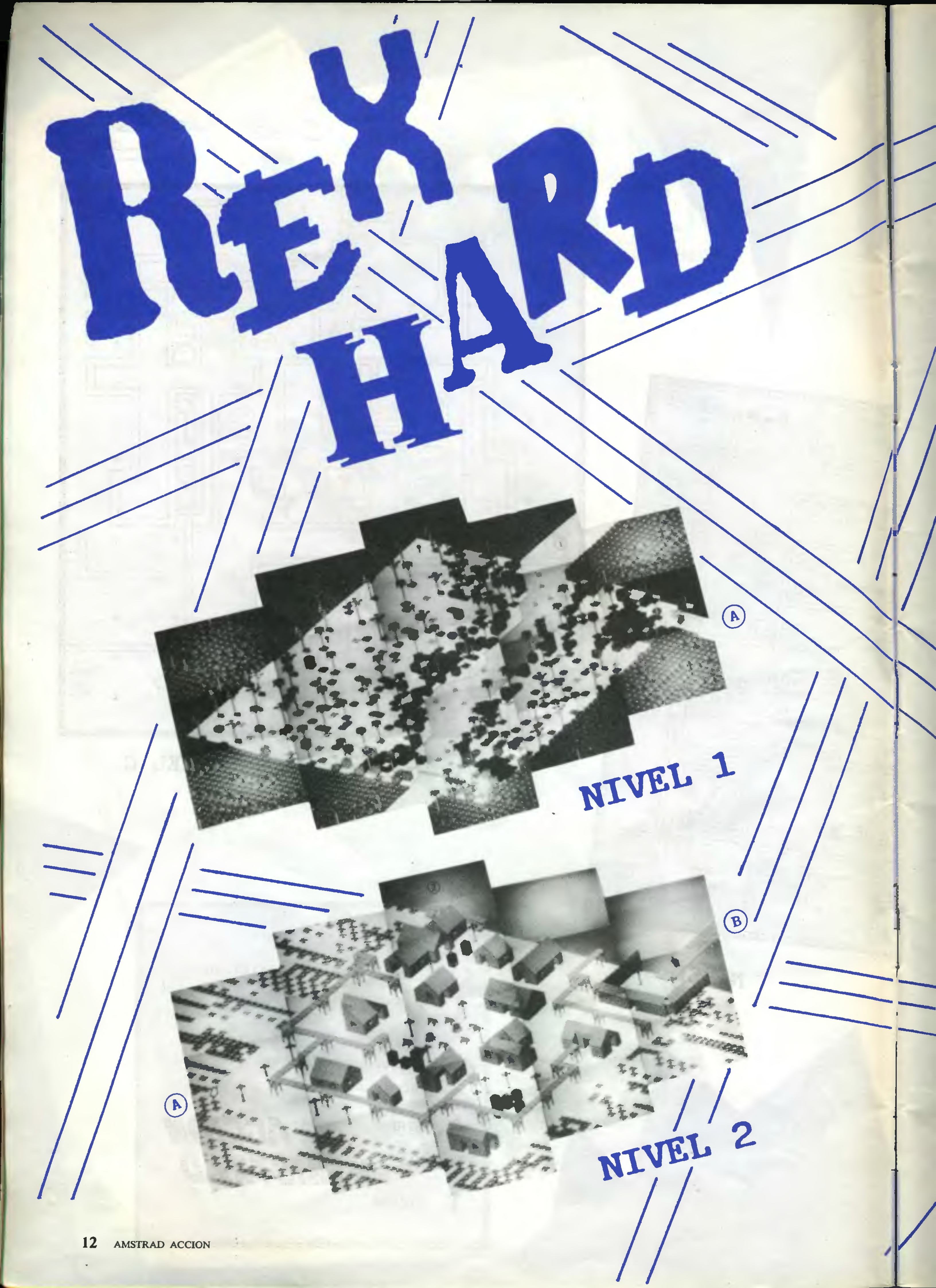
A AIRE

M MAR

T TIERRA

ACCION AMSTRAD

REX HARD





CARGADOR

```
5 ' CARGADOR REX HARD VERSION ORIGINAL CINTA
10 MEMORY 29999
20 FOR n=30000 TO 30185:READ a$:a$="&"+a$:x=VAL(a$):t=t+x:POKE n,x:NEXT n
30 IF t<>18555 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":STOP
40 CLS:PRINT"Indios inmoviles? ";:d=30144:GOSUB 110
50 PRINT:PRINT"Vida infinita? ";:d=30149:GOSUB 110
60 PRINT:PRINT"Reloj parado? ";:d=30154::GOSUB 110
70 PRINT:PRINT:PRINT"  PREPARA EL ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA"
80 IF INKEY$="" THEN GOTO 80
90 CALL 30000
100 END
110 REM
120 a$=INKEY$:IF a$="s" OR a$="S" THEN POKE d,201
130 IF a$<>"n" AND a$<>"N" AND a$<>"s" AND a$<>"S" THEN GOTO 120
140 PRINT a$:RETURN
150 REM  DATAS DEL CARGADOR
160 DATA ed,73,da,c7,2a,da,c7,2b,f9,21,47,75,11,00,01,01,a3,00,ed,b0,c3,00,01
170 DATA af,cd,0e,bc,21,92,01,4e,23,41,e5,cd,38,bc,e1,06,10,c5,3e,10,90,4e,41
180 DATA 23,e5,cd,32,bc,e1,c1,10,f1,cd,65,bc,3e,01,cd,6b,bc,21,8a,01,06,08,11
190 DATA b8,88,cd,77,bc,21,e8,80,cd,83,bc,cd,7a,bc,3e,3f,21,85,00,cd,68,bc,3e
200 DATA 34,21,00,c0,11,00,40,cd,a1,bc,3e,10,21,cc,1f,11,a6,73,cd,a1,bc,06,10
210 DATA c5,78,3d,01,00,00,cd,32,bc,c1,10,f4,3e,01,cd,0e,bc,3e,23,21,00,c0,11
220 DATA 8c,3c,cd,a1,bc,3e,cd,32,12,e7,3e,3e,32,25,eb,3e,f3,32,cb,e4,c3,00,c0
230 DATA 52,45,58,20,48,41,52,44,00,00,01,02,03,06,09,0a,0d,0f,05,1a,02,10,0a
240 DATA 03,06
250 SAVE"desprote
```

EL TECLADO (I)

Por
Francisco M.
Salinas

de repetición, se han de satisfacer las siguientes condiciones:

- Ha transcurrido el tiempo adecuado desde que la tecla fue pulsada por primera vez o desde que se repitió por última vez.
- La tecla aún está pulsada.
- En el buffer de teclado no hay teclas almacenadas.

CADENAS DE EXPANSION

El buffer de cadenas de expansión estándar se superpone en memoria a la tabla de control de repeticiones, pero puede definirse un buffer alternativo en cualquier zona vacía de la ram con KM EXP BUFFER (BB15), para permitir que trabaje la tabla de repeticiones. De las 152 posiciones de memoria estándar, se cargan durante la inicialización 49, restando 103 para definir nuestras propias cadenas mediante KM SET EXPAND (BB0F).

RUPTURAS

Una ruptura (break) puede ocurrir cuando al explorar el teclado se detecta la pulsación de la tecla ESC. El KM efectúa una llamada a la indirección KM TEST BREAK (BDEE) para comprobar si están pulsadas CTRL y MAYS, en cuyo caso se ejecuta un RST 0 que accede a la rutina principal de inicialización en ROM. Si no están pulsadas éstas dos, se sale vía KM BREAK EVENT (BB4B).

La que suceda después dependerá de si el mecanismo de ruptura está o no habilitado (KM ARM BREAK - BB45- para activar o KM DISARM BREAK - BB48- para inhibir). El estado por defecto es desactivado.

Si está desactivado, la única acción que sigue es la inserción en el buffer de la entrada para la tecla ESC. En caso contrario, se inserta primeramente una entrada especial en el buffer del teclado, que generará el carácter &EF cuando se encuentre (independientemente de las teclas de conversión). En segundo lugar se invoca al suceso de ruptura.

Cuando leemos o escribimos en disco o cassette la tecla ESC se maneja de manera diferente. Esto se estudiará cuando se hable de estos periféricos.

Los detalles adicionales sobre las rutinas mencionadas y sobre las que aparezcan en sucesivos artículos podreis encontrarlas en las fichas que AMSTRAD ACCION publica sobre el firmware del CPC.

AVISO A TODOS LOS POSEEDORES DE UNA IMPRESORA AMSTRAD

INKMAGIC, una nueva empresa madrileña, ofrece a todos los poseedores de una impresora Amstrad DMP 1 y DMP 2000/3000, el reentintado de sus cartuchos agotados por el módico precio de 350 ptas. para el primer modelo y de 550 ptas. para los dos siguientes. En breve esperan ampliar el servicio con el reentintado de cartuchos de impresoras PCW.

Ni que decir tiene que los cartuchos quedan como nuevos. Los interesados en probar este servicio podéis pedir información a INKMAGIC. C/ O'Donell, 49 - 3º Izda. B. 28009 Madrid.

Dentro de los precios facilitados se encuentran incluidos los gastos de envío (correo certificado).

CENTURIONS

DRO SOFT

Centurions es la versión de una serie televisiva en la que nuestra misión será derrotar al malvado Doc Terror.

Centurions, junto con El Cid, son algunos de los programas que Dro Soft ha lanzado, o está a punto de hacerlo, al mercado.

Centurions es un programa cuya presentación es excelente, o sea, no tiene tacha.

El desarrollo del juego es el siguiente: tienes a tu disposición un equipo de tres hombres: Ace, Jake y Max. Ellos son Tierra, Mar y Aire.

Puedes jugar sólo o con un amigo. Al comienzo tu apariencia es la de una rechoncha nave pero eligiendo a cualquiera de los tres elementos antes mencionados tu aspecto cambiará.

Centurions tiene tres niveles, el A, el B y el C. Al comenzar a jugar puedes empezar en cualquiera de ellos pero lógicamente si quieres acabar el juego tendrás que concluir todos y cada uno de ellos satisfactoriamente, o lo que es lo mismo, encontrar las seis llaves que se encuentran en cada nivel.





En cada nivel vas a encontrar multitud de seres extraños que te atacarán, para defenderte de ellos tienes un arma potente con fuego ilimitado. Así mismo existe el gran dilema de los muros, te cerrarán el paso continuamente y sólo si antes encuentras las llaves correspondientes podrás franquearlos. Cada muro necesita una llave diferente, todas ellas tienen forma geométrica y se encuentran situadas sobre pequeñas losas, muchas veces rodeadas de agua o en zonas de difícil acceso. También hay trozos de terreno que te proporcionarán energía según pasas sobre ellos.

Centurions es un juego complicado pero interesante. Nosotros hemos preparado un cargador que prácticamente resuelve todos los problemas, por ello os aconsejamos no usar la opción atravesar muros pues el juego pierde bastante interés. Jugar sólo con energía infinita y podréis, con suerte, llegar al final del laberinto.

CARGADOR ORIGINAL CINTA

```
5 |TAPE :'Esta lineal es opcional, si tienes un CPC-464 no es necesaria.
10 '************* AMSTRAD ACCION **************
20 'POKES PARA CENTURION DE ANDONI ETXEBARRIA
30 MODE 1:M=&3FED
40 READ A$:IF A$="Q" THEN 100
50 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 40
60 DATA 3E,40,32,8,2,21,50,A5,22,7B,BC,3E,CF,32,7A,BC,C3,7A,BC,21,0,8A,11,0,AF
70 DATA 1,74,0,ED,B0,21,19,40,11,74,AF,1,30,0,ED,B0,C3,0,AF,F5,E5,23,3E,3B,BE
80 DATA 20,B,23,3E,8A,BE,20,5,E1,F1,C3,3B,AF,3E,A4,32,CC,2A,3E,97,32,F7,17,E1
90 DATA F1,FD,26,8A,C3,0,1,Q
100 LOCATE 11,7:PRINT "INMUME A TODO (S/N)"
110 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 110
120 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &402D,&90:GOTO 140
130 IF A$="N" OR A$="n" THEN 140 ELSE 110
140 LOCATE 9,10:PRINT "ATRAVESAR PAREDES (S/N)"
150 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 150
160 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &4032,&95:GOTO 170
170 X=&BC7A:POKE &3FF9,PEEK(X):POKE X,&C3:POKE &3FF3,PEEK(X+1):POKE (X+1),&ED:PO
KE &3FF4,PEEK(X+2):POKE (X+2),&3F
180 LOCATE 8,14:PRINT "Inserta la cinta original":LOCATE 9,16:PRINT "pulsa PLAY
y una tecla":CALL &BB18:RUN"!"
```

INDIANA JONES

GARANTIZAMOS SU FUNCIONAMIENTO

EL CARGADOR

¡¡No ha sido posible hacerlo más corto!! ¡De verdad! Pero al menos, si estás dispuesto a teclearlo, puedes tener la seguridad de su funcionamiento. Recuerda que el cargador es para la versión original en cinta.

```
5 MEMORY &7FFF:LOAD""
10 m=&9C2E
20 READ a$:IF a$="SS" THEN 40
30 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 20
40 m=&A000
45 RESTORE 1042
50 READ a$:IF a$="X" THEN CALL &9C2E
60 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 50
999 DATA 21,31,4f,22,34,0,21,0,0,22,36,0,21,1c,86,22,38,0
1000 DATA C3,7F,9C,00,00,0E,00,49,9C,D9,FC,D9,FC,D9,FC,D9,FC,18,00,00,5B,00,00
1001 DATA 2E,9E,D0,70,00,00,00,40,00,00,0B,0B,0F,0F,06,06,1A,1A,00,00,02,02,08
1002 DATA 08,0A,0A,0C,0C,0E,0E,10,10,12,12,16,16,01,18,10,0B,F3,31,B3,9A,31,F8
1003 DATA BF,2A,34,00,22,C1,9C,2A,36,00,22,C3,9C,2A,38,00,D9,AF,21,00,00,01,3F
1004 DATA 9C,5D,54,13,77,ED,B0,21,D0,A0,01,30,5F,5D,54,13,77,ED,B0,D9,01,89,7F
1005 DATA ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,C5,9C,0E,FF,D5,C9,00,00,00,00,F3,2A,C1,9C,ED
1006 DATA 5B,C3,9C,CD,10,BD,F3,31,B3,9A,3E,01,CD,0E,BC,3E,00,CD,90,BB,3E,01,CD
1007 DATA 96,BB,06,00,0E,00,CD,38,BC,21,5F,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
1008 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,5B,9E,DD,21,B3,9A,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23
1009 DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19,10,EA,31,B3,9A,3E,10,06
1010 DATA F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD,FD,9D,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06
1011 DATA C9,CD,01,9E,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,01,9E,30,DC,00,DD,21,5D,9C,11,02
1012 DATA 00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,FD,9D,D2,63,9E,3E,E7,B8,CB,15,3E,00
1013 DATA 00,3E,15,D2,5C,9D,3A,5C,9C,85,32,5C,9C,65,3A,BF,9F,AA,AB,DD,AC,DD,AD
1014 DATA AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,BF,9F,C6,AB,83,92,32,BF,9F,05,05,05
1015 DATA 3A,BF,9F,C6,F9,32,BF,9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,59,9D,C3,BE,9D,11,EB,9D,ED
1016 DATA 53,AA,9D,81,06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,5D,9C,11,84,2D,ED,52,C2
1017 DATA 63,9E,21,D9,9D,22,AA,9D,DD,E1,11,50,00,06,01,C3,59,9D,D1,7A,B3,CA,AC
1018 DATA 9D,D5,DD,E1,13,11,50,00,06,03,C3,59,9D,D1,7A,B3,C8,DD,E1,21,01,9F,22
1019 DATA 08,9E,23,06,03,C3,59,9D,CD,11,9E,D0,C3,04,9E,7B,E6,07,CA,0A,9E,3E,00
1020 DATA C3,0F,9E,3E,13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79
1021 DATA 2F,4F,3E,00,00,00,C3,2C,9E,37,C9,7C,21,5B,9C,86,23,BE,C2,63,9E,21,7F
1022 DATA 9C,11,80,9C,01,C2,01,36,00,ED,B0,AF,06,F6,ED,79,01,8D,7F,21,57,AE,11
1023 DATA 00,7D,D9,E1,E5,C3,00,A0,FB,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,21,65,9E,AF,77
1024 DATA 2B,7C,B5,C2,66,9E,21,E6,9E,AF,77,23,7C,B5,20,F9,AF,06,F6,ED,79,1E,FF
1025 DATA 3E,07,0E,3B,CD,C8,9E,3E,05,0E,0A,CD,C8,9E,3E,0A,0E,0F,CD,C8,9E,01,E2
1026 DATA 04,CD,C2,9E,3E,05,0E,05,CD,C8,9E,3E,0A,0E,0F,CD,C8,9E,01,C4,09,CD,C2
1027 DATA 9E,1D,20,D5,21,BD,9E,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78
1028 DATA B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED
1029 DATA 49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,D9,05,C2,35,9F,13,13,00,00,7B,FE,AC
1030 DATA 20,18,21,64,9F,22,02,9E,23,D9,3E,0F,C3,11,9E,D9,21,E6,9E,22,02,9E,1E
1031 DATA A6,18,02,ED,5F,16,07,29,7B,D6,A6,A7,1F,4F,06,00,21,BC,9F,09,7E,01,C0
1032 DATA 9F,87,6F,26,00,09,1F,4F,3E,50,91,4F,06,05,7A,16,C4,D9,C3,11,9E,78,32
1033 DATA 57,9F,06,02,7E,12,13,23,7E,12,1B,7A,C6,08,57,23,0D,20,07,21,C0,9F,10
1034 DATA EC,18,05,C8,10,E7,18,00,06,00,3E,03,CB,65,3E,03,3E,03,D9,C3,11,9E,D9
1035 DATA 21,BC,9F,06,02,7E,E6,07,28,03,35,18,05,1E,20,16,40,3D,23,10,F0,06,03
1036 DATA 1C,3E,08,35,F2,97,9F,3E,05,36,4F,1C,2B,35,F2,97,9F,3E,02,36,4F,2B,35
1037 DATA 26,00,2E,E0,21,04,9E,22,02,9E,D9,C3,11,9E,28,43,29,20,31,39,38,37,20
1038 DATA 41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,28,20,21,6E,77
1039 DATA CC,CC,66,CC,EE,DD,66,EE,66,CC,66,77,CC,00,00,11,88,33,88,11,88,11,88
1040 DATA 11,88,11,88,77,EE,00,00,33,CC,66,66,00,66,33,CC,66,00,66,66,77,EE,00
1041 DATA 00,33,CC,66,66,00,66,11,CC,00,66,66,66,33,CC,00,00,00,00,00,00,SS
.1042 DATA 31,F8,BF,FB,F5,E5,D5,C5,21,19,A0,11,6A,A8,01,B3,00,ED,B0,C1,D1,E1,F1
1043 DATA E5,C9,3E,00,32,6D,98,CD,28,A9,CD,00,7D,CD,23,A9,28,F8,CD,EE,A8,28,59
1044 DATA CD,42,A9,DD,21,C0,6D,11,FB,35,3E,34,CD,DD,A9,3E,00,32,6D,98,CD,1C,7D
1045 DATA CD,23,A9,28,3D,CD,EE,A8,28,38,CD,42,A9,DD,21,C0,6D,11,FB,35,3E,35,CD
1046 DATA DD,A9,3E,00,32,6D,98,CD,33,7D,CD,23,A9,28,1C,CD,EE,A8,28,17,CD,42,A9
1047 DATA DD,21,C0,6D,11,FB,35,3E,36,CD,DD,A9,3E,00,32,6D,98,CD,4A,7D,CD,3B,A9
1048 DATA DD,21,C0,6D,11,FB,35,3E,33,CD,DD,A9,3E,00,32,6D,98,18,84,CD,42,A9,DD
1049 DATA 21,00,6E,11,04,29,3E,37,CD,DD,A9,3E,00,32,D5,94,CD,00,7C,CD,23,A9,C8
1050 DATA CD,42,A9,DD,21,00,6E,11,04,29,3E,38,CD,DD,A9,3E,00,32,31,8E,X
```

A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO TODO EL FIRMWARE EN FICHAS COLECCIONABLES

Para que tengas siempre a mano todas las rutinas de tu CPC y algunas más que nadie habia oido nombrar. Aprende todos los secretos del disco, del cassette, de la pantalla tanto de texto como gráfica, trucos, todo lo relacionado con el sonido y muchas cosas más...

Colecciona todas las fichas y tendrás en tus manos una fuente de información tan extensa como atractiva, parte de la cual fue calificada por fuentes oficiales de Amstrad, de cara al usuario, como "non grata". Encuentra todas la rutinas que Amstrad decidió no facilitar.

GENERAL

FICHA GN-0

INTRODUCCION

El objetivo de este fichero es constituir un valioso elemento de consulta rápida a la hora de utilizar las rutinas firmware. El fichero constará de once grupos diferentes de fichas que abarcarán todas las rutinas oficiales que el firmware pone a disposición del usuario más algunas que no aparecen en la documentación oficial.

Asimismo habrá una sección dedicada al disco y ésta de GENERAL en la que tendrán cabida cuestiones muy dispares, como tablas interesantes, formatos, información sobre variables, coma flotante, juego alternativo de registros, etc...

Los once grupos que componen este fichero son:
KM - KEY MANA... dor de teclado)
... to)

BC65

FICHA CAS - 1

CASSETTE MANAGER

CAS INITIALISE (CAS inicializa)

ACCESO ROM
464 V1.0 - &2370
6128 V1.0 - &24BC
6128 V1.21 - &24BC

Inicialización completa del controlador de cassette

ENTRADA.- Sin condiciones.

SALIDA.- AF, BC, DE y HL corrompidos.

NOTAS.- Se cierran todas las vías (streams).
Se fija la velocidad por defecto en 1000 baudios, y la precompensación en 25 microsegundos.
Se activan los mensajes de ayuda de la pantalla.

(Continua en el reverso de la ficha)

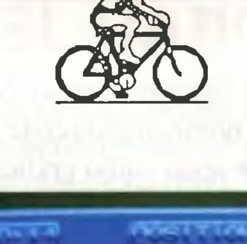
FIRMWARE - CPC

AMSTRAD ACCION

MILK RACE

o LA CARRERA LECHERA

DRO SOFT



Por fin llegó la carrera de bicicletas en la que no es necesario destrozar nuestro joystick para lograr llegar al final. Milk Race o La Carrera Lechera es un juego especial, mejor aún, es un juego terriblemente adictivo y bien hecho. ¡Vaya que si!

Tu eres uno de los 84 participantes de la Carrera Lechera de este año, carrera de 1000 millas que recorre Inglaterra de Norte a Sur. A lo largo de las 1000 millas existen 13 etapas, necesitarás mantenerte en primera posición si quieres conseguir la victoria. Durante cada etapa tendrás que tener muy en cuenta tu energía, de la que dependerá en gran parte la posibilidad de tu triunfo. Es conveniente que aproveches al máximo las pendientes y que no te agotes en las cuestas. Igualmente existen varios peligros como pueden ser los demás participantes, los coches de asistencia y los baches de la carretera (nosotros nos pegamos la "torta" pero no conseguimos ver el bache).

Asimismo en la cuneta hay botellas de leche, si las cojes obtendrás energía extra. La paradoja es que nosotros tampoco hemos podido ver las botellas así que optamos por ir lo mas pegados posible a la cuneta hasta que fueran "cayendo" solas. Otro detalle a tener en cuenta es que en puntos desconocidos y aleatorios de la carrera aparecerán zonas de carrera contra-reloj. Tendrás que completar estas zonas en un tiempo mínimo, si no serás eliminado.

Milk Race es un juego que nos ha causado una muy grata impresión. El juego está bien hecho y es entretenido. El movimiento de los ciclistas cuenta con unas grandes dosis de aparente realidad, está bien logrado si bien los gráficos le ayudan un poco.

La acción ocupa dentro del programa una posición respetable y la adicción es bastante alta. El detalle que más puntos ha sumado ha sido la forma de hacer avanzar a nuestro ciclista. Por una vez no va a ser necesario desmantelar el joystick para que corra como un "descosido". Muy acertado.

MILK RACE increíblemente cuesta 499 ptas. y es un buen juego, podéis estar seguros.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	9



MILK RACE cuenta con detalles que hacen que el juego esté a la altura de los mejores. Lo que no entendemos es que juegos como este puedan valer 499 ptas., cuando por su calidad bien podrían venderse a 875. Mejor, ¿no?



MILK RACE

GUADALCANAL

PROEIN

¡¡EL INFIERNO QUE DURO SEIS MESES!!

La verdad de Guadalcanal

Seguramente todos, o al menos la mayoría, habreís oído el famoso y trágico nombre de Guadalcanal. Sin embargo también es posible que algunos de vosotros no sepáis en realidad lo que durante seis largos meses allí ocurrió. Como el juego reproduce bastante fielmente la realidad de la campaña de Guadalcanal vamos a contaros con el mayor rigor posible los hechos más importantes acaecidos en el transcurso de lo que más adelante será nuestro juego, posiblemente uno de los mejores programas de estrategia bélica realizados para Amstrad: GUADALCANAL.

En la primavera de 1942 nadie podía imaginar lo que sucedería en esta inhóspita isla del archipielago de las Salomón, una isla con un paisaje aparentemente idílico que en realidad escondía, tras esa apariencia pacifíca, una naturaleza extremadamente hostíl. De hecho nadie conocía siquiera la isla.

El primer aviso fue dado por Martin Clemens, hombre prácticamente desconocido por las fuerzas aliadas. Según él los japoneses estaban trabajando duro en Guadalcanal, habían levantado varios almacenes y estaban construyendo un aeródromo. Desde Port Moresby la información llegó a Australia y fue allí donde se tomó la decisión, pese al confusionismo reinante, de realizar una incursión a las Salomón e impedir a los japoneses construir su pista de aterrizaje.

Situada al sudeste del archipielago de las Salomón, Guadalcanal mide 148 Km. de largo por 45 Km. de ancho en su parte máxima. De toda esta vasta extensión sólo el cinturón costero era accesible con relativa facilidad, mientras que el interior se encontraba cubierto de una extensa vegetación por la que sólo se podía andar a golpe de machete.





El 7 de Agosto de 1942, una imponente flota aliada compuesta por tres cruceros australianos (Australia, Canberra y Hobart) y dos americanos (San Juan y Chicago) como protección de numerosos transportes y acompañada sólo de un grupo de destructores, se plantó delante de Guadalcanal. Al amanecer del día siguiente los marines americanos iniciaron el desembarco acompañados de un nutrido fuego de cobertura. Poco antes bombarderos de los portaviones Saratoga, Enterprise y Wasp habían rociado la isla con toneladas de bombas. Cuando los marines llegaron al campo de aviación comprobaron con sorpresa que allí no quedaba un japones.

Al comenzar la noche del 8 de Agosto todos los hombres, cerca de 10.000, y parte de material se encontraba en tierra. Sin embargo fue durante esa noche cuando la flota japonesa asestó un duro golpe a los aliados, sorprendiendolos donde menos se esperaba: en el mar. El contralmirante Gunichi Mikawa, comandante de la flota nipona con base en Rabaul, sorprendió en un audaz ataque nocturno a la flota americana anclada sobre la isla de Savo. Mikawa mandó a pique a los cruceros pesados Canberra, Astoria, Vincennes y

RECOMENDADO

ESTRATEGIA

Quincy. Aparte hubieron de lamentarse graves daños en el crucero Chicago y en los destructores Ralph Talbot y Patterson. Las perdidas humanas fueron también importantes. Los aliados perdieron más de 1000 hombres y tuvieron algo más de setecientos heridos.

Hasta el 18 de Agosto no intentó el ejercito japones reconquistar Guadalcanal. El comandante designado para ello fue el coronel Kiyono Ichiki, un auténtico profesional de la guerra pero que desde el principio subestimó a la fuerzas americanas atrincheradas en la isla. Además, el 20 de Agosto llegaron los primeros refuerzos a Guadalcanal desde el desastre de la noche de Savo. Ese día aterrizaron en el Campo Henderson, nombre con que se había rebautizado al campo de aviación, 19 Wildcat y una docena de Dauntless.

Cuando se inicia el ataque japones los marines reacionan con violencia y consiguen detener y rechazar las continuas oleadas de la infantería nipona. Al mismo tiempo los aviones del Campo Henderson descargan sin cesar su carga sobre ellos.

Por fin cesa el ataque con la derrota total del coronel Ichiki que acaba suicidándose días después.

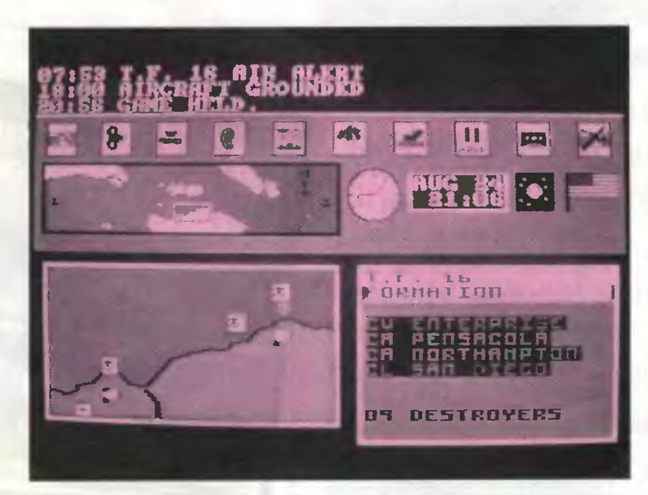
Sin embargo,el ejército amarillo no cesa en su empeño. Los americanos saben que de noche su marina lleva refuerzos impunemente a Guadalcanal. Están tan convencidos que incluso han dado un nombre al "servicio" nocturno entre Rabaul y Guadalcanal: el "Tokio Express".

Esto es sólo una pequeña parte de lo que ocurrió durante los seis meses de Guadalcanal pero creemos que es suficiente para que te ambientes y logres desde estas páginas entrever el desarrollo real de aquella epopeya y a fin de cuentas del juego que acaba de lanzar Proein.

EL JUEGO

Guadalcanal es un programa, evidentemente, de estrategia. Al comenzar a jugar aparece ante nuestros ojos el teatro de operaciones, o sea, parte del archipielago de las Salomón dando, como es lógico, preferencia a la playa de Guadalcanal.





En tierra, podemos apreciar las posiciones japonesas y las nuestras. Ambas se hallan señaladas con sus respectivas enseñas. La identificación en el mar es igual de sencilla. Nuestras flotas se identificarán por estar señaladas por cuadros blancos con un ancla en su interior y las niponas simplemente con el ancla mencionado de color rojo. De todas formas siempre tienes la posibilidad de recibir información o detalles sobre cualquier tropa o posición así que no habrá problemas a la hora de la identificación.

La pantalla se divide principalmente en dos zonas: la superior y la inferior. En la primera encontrarás los 10 iconos que te van a permitir tener el control total sobre el juego, el reloj, el calendario, el indicador de día o noche y el mapa a gran escala. En la parte inferior se halla la ventana correspondiente a los iconos de control (no sobre el juego si no sobre las unidades), la ventana de información y el mapa del terreno operativo con las posiciones tanto propias como enemigas.

Como hemos dicho antes,los iconos principales del juego son diez: **alternador de control** sobre el mapa y los iconos principales, **acelerador de reloj** (trabaja a la velocidad de un minuto por cada diez10 segundos reales), **selección de explorador, inteligencia, status, metereología, pérdidas navales** (sólo las nuestras), **pausa, grabar juego y abandonar juego.**

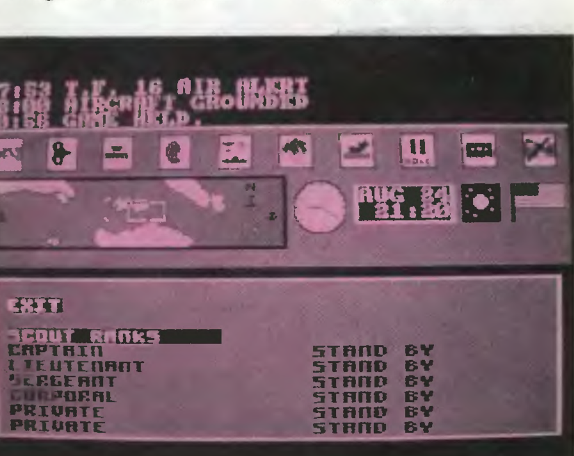


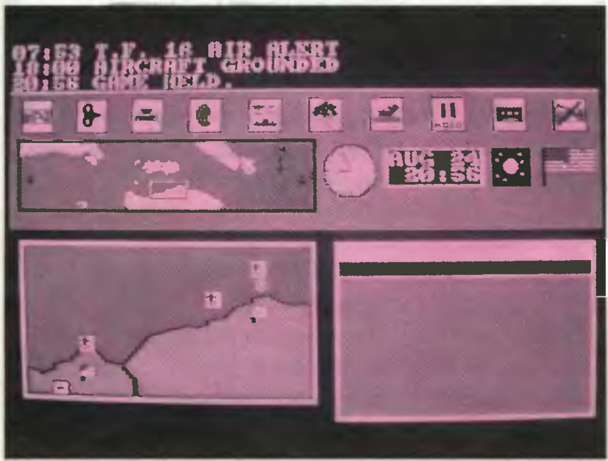
UNIDADES

A tu mando tienes seis tipos de unidades, las navales, las terrestres, aéreas, hidroaviones, bases y exploradores. Dentro de las primeras (señaladas con un ancla) existen tres grupos: los Grupos de escolta, los grupos de portaviones y los grupos de transporte. Las unidades de tierra corresponden en su totalidad a los marines. Las aéreas (señaladas por un aeroplano) pueden tener su base tanto en el Campo Henderson como en un portaviones. Los hidroaviones son especialmente útiles para llevar a cabo operaciones de reconocimiento. Respecto a las bases existen tres en Guadalcanal pero dos de ellas son japonesas, la tercera es el Campo Henderson. Los exploradores realizan la misma misión en tierra que los hidroaviones sobre el mar, es decir, llevar a cabo cualquier operación de reconocimiento que se estime pertinente.

LA MISION

Creo que todos sabemos ya cual es el objetivo del juego, por supuesto que ganar. Sin embargo puedo asegurar que es difícil. ¿Condiciones para ello? No voy a decir que ser un consumado estratega pero si que que hará falta una cierta cantidad de ella. La estrategia es importante desde el principio. También es muy importante tomar la precaución de olvidar que estamos jugando. Las causas que pueden llevarnos al desastre son tan reales que es necesario hacerlo. Cualquier detalle puede ser vital, el tiempo puede arruinar uno de tus ataques o puede impedirte llevar suministros a la tropa atrincherada en Guadalcanal. Si se produce un ataque a Guadalcanal y la pista del Campo Henderson es bombardeada tus aviones no podrán despegar hasta que sea reparada. De igual manera si entablas un combate naval en inferioridad de condiciones o cuando las mismas no son propicias pueden sucederse una cadena de hecatombes que te conducirían al borde del desastre. O sea, que cualquier pequeño detalle que se te escape puede hacer peligrar tu presente situación.



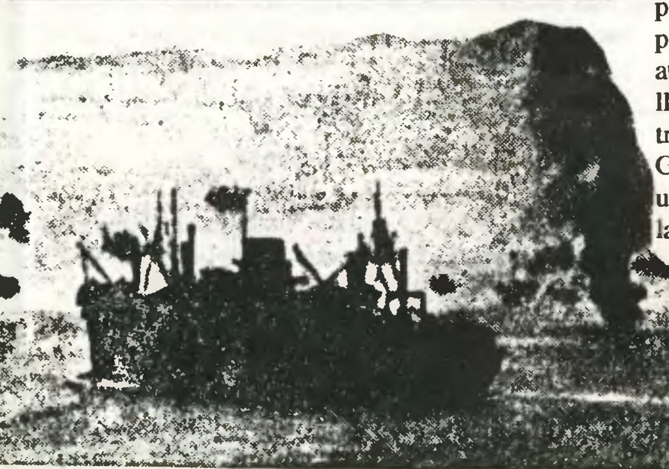


EL MANUAL

Perfecto, bien hecho, bien traducido y completo, incluyendo un breve comentario sobre la campaña de Guadalcanal.

CONCLUSION

Guadalcanal es un juego de estrategia con un alto nivel de calidad. RECOMENDADO sobre todo para los amantes del tema.



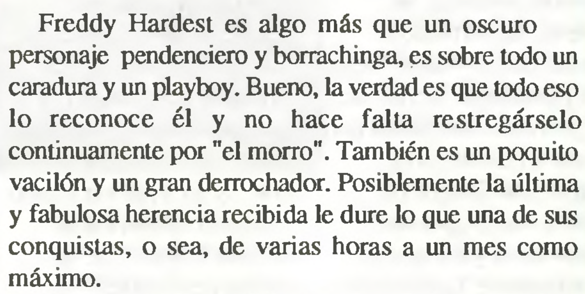
PROEIN

RECOMENDADO

ESTRATEGIA

FREDDY HARDEST

DINAMIC



Cuando un playboy se estrella en un planeta desconocido, con una "cogorza de pánico", TODO PUEDE PASAR.





Freddy Hardest es algo más que un oscuro personaje pendenciero y borrachinga, es sobre todo un caradura y un playboy. Bueno, la verdad es que todo eso lo reconoce él y no hace falta restregárselo continuamente por "el morro". También es un poquito vacilón y un gran derrochador. Posiblemente la última y fabulosa herencia recibida le dure lo que una de sus conquistas, o sea, de varias horas a un mes como máximo.

El caso es que Freddy, de regreso de una de sus continuas orgías de alcohol y mujeres, se ha "metido un viaje" de los que hacen historia. El muy animal ha ido a estrellarse contra la superficie de la luna del planeta Ternat. Esto de por sí ya es una desgracia para Freddy pero posiblemente el mayor problema sea que ha ido a aterrizar precisamente en el planeta en el que se encuentra la base de uno de sus más encarnizados enemigos. Precisamente fue esta gran realidad la que consiguió que se le pasara la borrachera de golpe, porque antes de nada debéis saber que Freddy es uno de los miembros más destacados del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres.



EL JUEGO

Freddy Hardest consta de dos partes claramente diferenciadas, cada una de ellas se encuentra grabada en una de las caras de la cinta. Para empezar a jugar será necesario cargar la primera parte ya que sólo al terminar esta obtendremos el código necesario para poder acceder a la segunda. Sin embargo todo es muy relativo y a nosotros nos gusta daros "facilidades". Las encontraréis con los pokes.

PRIMERA PARTE

Nuestro objetivo es sencillo, deberemos alcanzar la base enemiga que se encuentra al otro lado del satélite. Durante este paseillo seremos atacados invariablemente por multitud de seres extraños y repugnantes que tendremos que destruir si queremos ver algo más que el principio del juego.

"RECOMENDADO"

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9



Entre los bichos que encontraremos por estos lares están los Ovoidois, Robots vigías, Hormigoides, Koptos y Snakkers, estos últimos especies de serpientes que tienen su habitat en los pozos de aguas fétidas.

Aparte de estos asquerosos animalillos tenemos obstáculos naturales como son fosas en el terreno o cráteres de los que salen algunos de los bichitos mencionados. Para destruirlos podemos optar por dos métodos: o la patada (siempre un poco arriesgada) o bien la pistola. Freddy es un experto utilizando la pistola.

SEGUNDA PARTE

Una vez en la base de Kaldar tu misión será robar una nave en condiciones de vuelo para lograr escapar. Sin embargo para poder huir necesitarás antes dotar a una de las cuatro naves que existen (blanca, roja, verde y azul) de tres objetos imprescindibles: la Célula de energía, el salto al Hyperespacio y encontrar la clave del capitan de cualquiera de las naves entendiéndose



que existe una clave para cada nave y un sistema de salto al Hyper-espacio y una célula de enegía también para cada nave. Estas las encontraremos repartidas por los pasillos y tendremos que depositarlas en unos lugares especiales marcados con la letra N. Respecto a las claves y a la conexión de los sistemas de salto sólo podremos encontrarlos en los terminales del computador central. Hay en total 16 terminales repartidos por la base. Así pues, repetimos: elige la nave en la que desea escapar, busca el código del capitán, conecta el salto al Hyperespacio, recarga la nave con una de las baterías nucleares y no olvides defenderte de todos los enemigos que pululan por la base. Los pokes te ayudarán a conseguirlo.

CLAVE PARA PASAR A LA SEGUNDA PARTE

897653



CARGADOR ORIGINAL CINTA

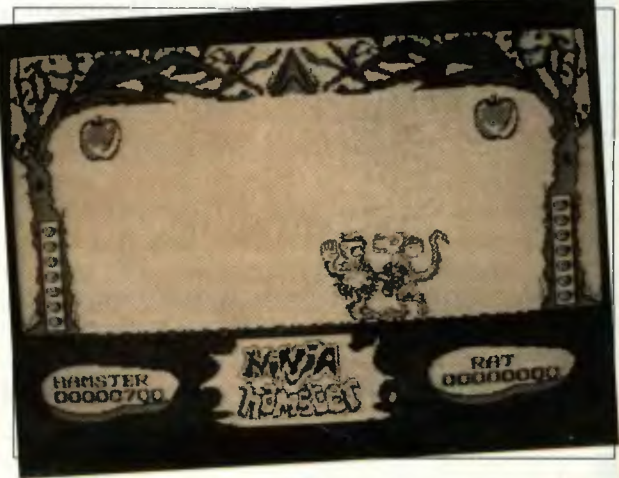
```
5 |TAPE :'Esta linea  es opcional, si tienes un CPC-464 no es necesaria.
10 'VIDAS INFINITAS PARA FREDDY HARDEST 1 Y 2 PARTE
20 'ANDONI ETXEBARRIA PARA AMSTRAD ACCION
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0
40 m=&4000
50 READ a$:IF a$="S" THEN 80
60 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 50
70 DATA 21,50,A5,3E,CF,22,7B,BC,32,7A,BC,21,14,40,22,B7,1,C3,7A,BC,21,28,40,11,0
,AF,1,10,0,ED,B0,21,0,AF,22,62,2,C3,0,2,AF,32,7A,66,32,75,66,32,83,66,32,85,66,C
3,0,80,AF,32,FA,8A,32,2B,8B,32,2D,8B,C3,0,80,S
80 X=&BC7A:POKE &4004,PEEK(X):POKE X,&C3:POKE &4001,PEEK(X+1):POKE (X+1),0:POKE
&4002,PEEK(X+2):POKE (X+2),&40
90 LOCATE 10,5:PRINT "Vidas infinitas para":LOCATE 13,8:PRINT "FREDDY HARDEST":L
OCATE 6,11:PRINT "Selecciona el juego  (1 o 2)"
100 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 100
110 IF a$="1" THEN POKE &4015,&38:GOTO 140
120 IF a$<>"2" THEN 100
130 LOCATE 10,18:PRINT "El codigo es 897653"
140 LOCATE 4,15:PRINT "Pon la cinta original y pulsa PLAY"
150 CALL &BB18:RUN"!"
```

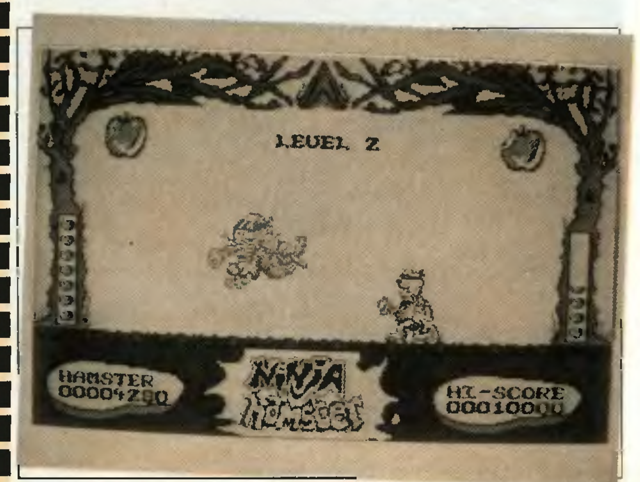
ninja hamster

DRO SOFT

Ninja Hamster es un pequeño ratoncillo con una pegada de mucho cuidado. Si te animas a jugar con él podrás enfrentarte a toda una tropa de animalejos furiosos y muy peligrosos.

Bueno, Ninja Hamster es otro de los nuevos juegos de Dro Soft. Como ya hemos mencionado nuestro protagonista es un hamster, un consumado karateca con una afición terrible a los guantazos. Y es que durante el juego tendrá que vérselas con un montón de expertos animalillos deseosos de ajustarle las cuentas. Tu misión será dejarlos K.O antes de que ellos te aniquilen. Primero lucharás con una rata con guantes de boxeo incluídos, seguido aparecerá un lagarto con una maza, su rabo es tan peligroso como la porra que lleva. Acto seguido entrará en escena un abejorro con un agujón de los que aparecen en el famoso libro de los records. Después un monito saltarín muy escurridizo, un gato, garras incluidas, un loro con un pico de acero, un perro acróbata y por último un cangrejo con





una pinzas que dan verdadero pánico. Una vez que conseguimos acabar con todos (tarea muy difícil si no os ayudáis con nuestros pokes) el juego continúa con los dos últimos animalitos y ya no para, sucediéndose el combate con éstos hasta que decidas dejar el aparato o quitar el juego.

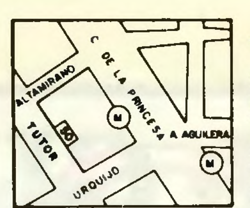
De todas formas ya os decimos, sin los pokes no hay muchas posibilidades de que logréis ver el final.

CARGADOR ORIGINAL CINTA

```
5 |TAPE:'Esta linea es opcional, si tienes un CPC-464 omitirla.
10 MODE 1:INK 0,0:INK 2,6,18:BORDER 0
20 M=&AF2D
30 READ A$:IF A$="GG" THEN 80
40 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 30
50 DATA 21,50,A5,22,7B,BC,3E,CF,32,7A
60 DATA BC,3E,AF,32,69,13,C3,7A,BC,AF
70 DATA 32,AD,0B,32,FF,0F,C3,40,00,GG
80 M=&BC7A:POKE &AF34,PEEK(m):POKE m,195:POKE &AF2E,PEEK(m+1):POKE m+1,
45:POKE &AF2D,PEEK(m+2):POKE m+2,175
90 LOCATE 10,6:PRINT"Vidas infinitas para"
100 LOCATE 14,9:PEN 2:PRINT"NINJA HAMSTER":PEN 1
110 LOCATE 8,12:PRINT"Inserta la cinta original"
120 LOCATE 8,15:PRINT"Pulsa <PLAY> y una tecla."
130 CALL &BB18:RUN"!"
```



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SABADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

Título	Precio
MULTIFACE TWO	16500
DISCOLOGY	6000 D
DISCOLOGY 2	8000 D
ALTA TENSION	875
ARKANOID	875
ARKANOID	2000 D
ARMY MOVES	875
ACE OF ACES	1200
ALIENS	880
ART STUDIO	5500 D
BLACK MAGIC	875
BALLBREAKER	2200 D
BOB WINNER	2500 D
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1200
BACTRON	995
BACTRON	2200 D
BILLY BARRIOBAJERO	995
BILLY BARRIOBAJERO	2200 D
CATCH 23	875
CHALLENGE GOBBOTS	875
COSMIC S. ABSORVER	875
CORRECAMINOS	875
COLOSSUS CHESS 4	3600 D
COBRA	875
COBRA	2000 D
COMMANDO	875
COMMANDO	2250 D
DEATHSCAPE	1500
DOGFIGHT 2187	1500
DRUID	875
DON QULJOTE	875
DON QULJOTE	2250 D
DRAGON'S LAIR 2	875 D
DRAGON'S LAIR 2	2250 D
DINAMIC DISC PACK	2750 D
ELITE	3400
ELITE	4300
EXOLON	875 D
EL SECRE. DE LA TUMBA	995
EL SECRE. DE LA TUMBA	2200 D
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2200 D
EXPRESS RAIDER	875
EXPRESS RAIDER	2250 D
FERNANDO MARTIN	875
FERNANDO MARTIN	2250
FINAL MATRIX	875
GRAND PRIX 500 CC	995
GRAND PRIX 500 CC	2500 D
GAME OVER	875
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2250 D
GOONIES	875
GHOST'N GOBLINS	875
GHOST'N GOBLINS	2250 D
HYDROFOOL	1200
HYDROFOOL	2750 D
HEAD OVER HEELS	875
IKARI WARRIORS	1200
INFILTRATOR	875
KINETIK	875
LEVIATHAN	875
LEADER BOARD	1200
LEADER BOARD	2250 D
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1995 D
LIVINGSTONE SUP	995
LIVINGSTONE SUP	2400 D
MUTANTS	875
METROCROSS	875
MARIO BROS	875
NONAMED	875
NEMESIS	1500
NOSFERATU	875
PROHIBITION	1200
PROHIBITION	2750 D
QUARTET	880
QUARTET	2500 D
STAR FOX	875
SENTINEL	875
SURVIVOR	875
SHADOW SKIMMER	875
STOP BALL	875
SAMURAI TRYLOGY	875
SLAP FIGHT	875
SARACEN	875
STAR RAIDERS II	880
SAMANTHA FOX	1800
SABOTEUR II	875
SABOTEUR II	2250 D
SPIRITS	875
SPIRITS	2250 D
SAILING	880
SHAO LINS ROAD	875
SPACE HARRIER	1200
SILENT SERVICE	1200
SILENT SERVICE	2250 D
TAI-PAN	875
THING BOUNCES BACK	875
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2200 D
TRIVIAL PURSUIT	3400
TRIVIAL PURSUIT	4300 D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2500 D
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2500 D
WIZBALL	875
WINTER GAMES	875
ZOMBI	1000 D
6 PACK (7 JUEGOS)	1750
6 PACK (7 JUEGOS)	2750 D

PCW 8256-8512

Título	Precio
AFTER SHOCK	3500
ALLIGATA PACK (2 JUEGOS)	3800
BRUNO BOXING	4200
BATMAN	3000
BRIDGE PLAYER	3800
COLOSSUS CHESS 4	4200
CYRUS II CHESS	3200
CLASSIC COLLECTION	3800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4200
FOURTH PROTOCOL	4200
FAIRLIGHT	3200
HEAD OVER HEELS	3400
LEADER BOARD	3400
ORPHEE (2 DISCOS)	5500
STRIKE F. HARRIER	4200
STAR GLIDER	5800
SNOOKER BILLAR	4200
S. BELLE/AIR CONTROL	3400
TOMAHAWK	4200
TAU CETI III	4200
TOP SECRET (2 DISCOS)	5500
JOYSTICK+INTERFACE+COLOSSUS CHESS 4	7900

PC 1512 Y COMPATIBLES

Título	Precio
PROHIBITION	5800
TWO ON TWO	5800
ULTIMA III	5800
BOP'N WRESTLE (LUCHA)	4500
BRUCE LEE	4700
CONFLICT IN VIETNAM	5800
CRUSADE IN EUROPA	5800
CYRUS II CHESS	5000
DECISION IN THE DESERT	5800
DESTROYER	5000
DAMBUSTERS	4700
F 15 STRIKE EAGLE	5200
FIVE A SIDE	2300
GREAT ESCAPE	4700
HELLCAT ACE	4800
INFILTRATOR	4700
PRO GOLF	2300
PISTOP II	5000
SABOTEUR II	4700
SPITFIRE ACE	4800
STAR GLIDER	5800
STRIP POKER	4700
SUPER SUNDAY (RUGBY)	4700
SOLO FLIGHT	4800
SUMMER GAMES II	5000
SUB BATTLE	5500
SILENT SERVICE	5600
TOP GUN	4700
WORLD SERIES BASEB	4700
WINTER GAMES	5000
WORLD GAMES	5000
ARKANOID	4700
LIGHT PEN	6000
MEAN 18 GOLF	5000

JOYSTICKS

Título	Precio
KONIX	2800
QUICK SHOT I	1100
PRO 9000	3400
DISC 3" (AMSOFT)	700
DISC 5" 1/4 DD.DC	300
FUNDAS DISCO	1500

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR a: **COCONUT INFORMATICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCION COMPLETA: ____________________

____________________ TEL ____________________

TITULOS: PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL ____________

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

EL CID

DRO SOFT

Durante el siglo XI un pergamino conteniendo un diabólico conjuro, fue dejado en la tierra a merced de las fuerzas malignas que no dudaron en lanzarse en su busca. Dicho pergamino custodiado por uno de los demonios menores, poseía el poder de desencadenar las fuerzas del mal, liberando las legiones de Satán y asegurando el dominio de este como Principe de las Tinieblas.

Un audaz caballero, Rodrigo Díaz de Vivar, más conocido como El Cid, consciente del peligro que tales sucesos suponían para el desarrollo de la paz en la tierra, decide hacerse con el conjuro y personalmente custodiarlo hasta su posterior lectura por dos hombres justos, libres de pretensiones y cuya única ocupación fuese la oración, hecho el cual neutralizaría el oscuro poder del pergamino.

El Cid, famoso caballero medieval por los méritos contraidos en sus luchas contra los herejes (léase moros), dispuesto a dar la gran batalla final en tu ordenador.

En aquellos tiempos de guerras y conquistas entre los distintos reinos, muchos eran los peligros que una misión de tal magnitud podía acarrear y para solventarlos nuestro héroe disponía de una cantidad de vida que, lógicamente, disminuirá en relación con el daño causado, así como una cantidad de fuerza que también disminuirá a cada golpe de espada que demos. Ambos marcadores tienen un límite, traspasado el cual, en el caso de la vida, nuestro héroe morirá. En el caso de la fuerza quedaremos desarmados pero moriremos también si no conseguimos nuevas energías. A lo largo del camino encontraremos desperdigados distintos objetos que serán indispensables para la posterior localización y recuperación del pergamino. Los más importantes son las Fuentes de Esencia Divina y las Aguilas que nos cederán su fuerza vital incrementando nuestro marcador de vida.

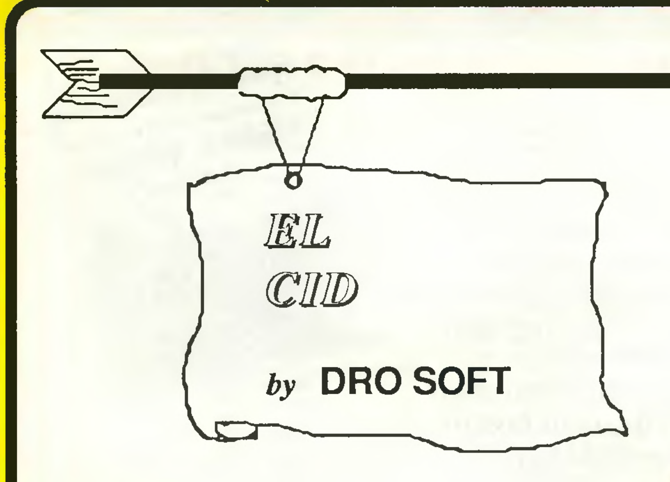




Las fuerzas que actualmente custodian el pergamino y a las que deberás arrebatarselo, mantienen prisionera a Doña Jimena, esposa de nuestro personaje y única inspiración que aportará poder a sus cansados músculos. Por lo tanto tu primera meta será liberarla de su prisión teniendo en cuenta que si agotas tu provisión de Brio sin haber llegado a ella quedarás a merced de tus enemigos sin medios para defenderte. Una vez liberada (si lo consigues), su espíritu se encarnará en 20 doncellas las cuales te proporcionarán el Brio necesario para proseguir la misión.

Otros objetos importantes que deberás recojer y sin los cuales no podrás acceder al pergamino son UNA LAMPARA que te permitirá el paso a los dominios de un demonio. UN SACO DE DINERO con el que deberás comprar LA LLAVE MAGICA que deshace el hechizo que mantiene sujeto el pergamino e impide que te lo lleves. La posesión de cada uno de estos objetos queda reflejada en pantalla mediante el levantamiento de los escudos que se hallan

NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVED



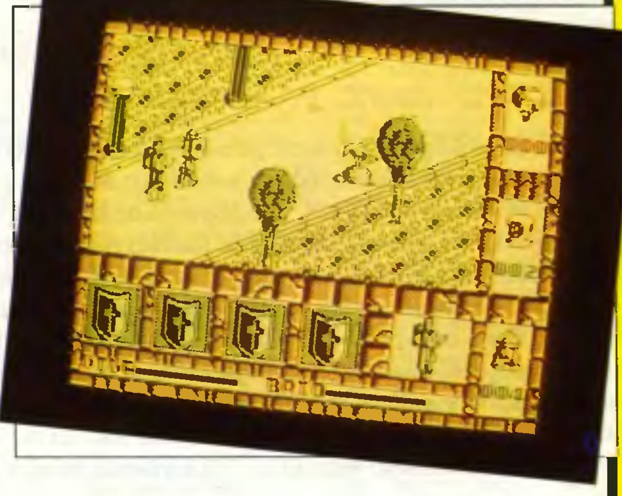


encima de los marcadores de vida.

También posees unos marcadores de combate que te indicarán el número de enemigos que te han intentado detener en la misión sin mucha suerte por su parte, ¡claro!, contabilizando los aventureros, musulmanes ycaballeros que compiten contra ti por la gloria del vencedor. Contra ellos deberás luchar en su mismo plano de ataque si quieres herirles, mantente sereno y lucha con estrategia.

Para conseguir terminar con éxito esta misión es aconsejable que tomes algunas precauciones elementales. Cuando un enemigo parezca indestructible lo más sabio que puedes hacer es golpearle a la vez que haces un giro. NO agotes todas las fuentes y águilas que encuentres a tu paso, utiliza las necesarias y piensa que aún tienes que volver con el pergamino. Si después de golpear a un enemigo con tu espada ves que no sale disparado si no que por haber estropeado su sistema nervioso se queda dando vueltas, elúdele como sea ya que corres el riesgo de que te atrape y no te quede más remedio que suicidarte golpeando con tu espada hasta agotar tu fuente de energía.

Durante la primera fase y hasta que encuentres a Doña Jimena evita en la medida de lo posible el mayor número de combates y escapa de tus enemigos, o



mejor, rehúyelos ya que si no lo haces corres el riesgo de agotar tu reserva de energía.

POKE VIDA INFINITA
POKE 28706,201
POKE BRIO INFINITO
POKE 28728, 201

```
5 ' CARGADOR VERSION ORIGINAL CID
10 OPENOUT "D":MEMORY 999:CLOSEOUT
20 MODE 1
30 INK 0,26:INK 3,0:INK 2,0:INK 1,0:BORDER 0
40 LOAD"pantalla",&C000
70 LOAD"figur",1000
80 LOAD "GAME",21000
90 POKE 28706,201:REM vida infinita
100 POKE 28728,201:REM brio infinito
101 INK 0,25:INK 1,9:INK 2,3:INK 3,0:BORDER 0
110 CALL 21000
```

JUEGO DEL MES

LIBROS

GEM WRITE EN EL AMSTRAD PC

Editorial Anaya Multimedia
Villafranca, 22
28028 Madrid



Tratamiento de textos con GEM WRITE en el Amstrad PC pretende que se domine en poco tiempo este tratamiento de textos. Contiene toda la información sobre como usarlo y sacarle el máximo rendimiento, te explica como introducir y editar texto, moverse a diferentes partes de un documento, añadir, suprimir, copiar, buscar textos , incluir gráficos, especificar los márgenes y tabuladores, controlar la apariencia de la página impresa, imprimir documentos, informes, etc.
En este libro se da una visión global del ordenador y del control básico de la pantalla y manejo del GEM.

LOS FICHEROS EN EL AMSTRAD PCW 8256/8512 Y MALLARD BASIC PARA CPC's

Editorial Ra-Ma
Ctra. de Canillas, 144
28043 Madrid



La falta de bibliografía existente para el Basic que incorpora el PCW y que se muestra muy potente sobre todo para el trabajo de ficheros y la compatibilidad entre el PCW y el CPC 6128, que disponen de la misma versión del Sistema Operativo CP/M, han sido algunos de los motivos que impulsaron al autor del libro a escribirlo. Los ficheros en el Amstrad PCW 8256/8512 y Mallard Basic para CPC´s, se puede dividir en tres partes, la primera trata de la instalación de Mallard Basic en el PCW y CPC 6128, la segunda está dedicada a profundizar en el manejo de matrices, como estructura de almacenamiento transitorio y manipulación y ordenación de datos. La última parte es la dedicada a los ficheros: secuenciales, aleatorios y de acceso por claves.
Todos los capítulos se ilustran con numerosos ejemplos y programas útiles sobre los temas tratados.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES PARA AMSTRAD

Editorial Ra-Ma
Ctra. de Canillas, 144
28043 Madrid



PROBLEMAS Y SOLUCIONES PARA AMSTRAD es un compendio de cien subrutinas escritas para resolver los problemas de programación de los usuarios de Amstrad.
La cobertura del libro es amplia incluyendo puntos tales como comprobación de los datos introducidos, clasificación, almacenamiento y recuperación de datos, manipulación de imagen de gráficos, análisis estadístico y técnicas matemáticas avanzadas, incluída la manipulación de matrices.
En las últimas páginas del libro se incluyen una serie de programas completos que lustran el uso efectivo de estas subrutinas, las cuales estan escritas en Basic y son apropiadas tanto para el modelo 464 como para el 664 ó 6128.
En general este libro está más orientado al usuario que ya cuenta con unos conocimientos básicos, elementales.

INTRODUCCION AL AMSTRAD PC

Editorial Anaya Multimedia
Villafranca, 22
28028 Madrid



Introducción al AMSTRAD PC, le mostrará con claridad todas las posibilidades de la máquina, las aplicaciones fundamentales y como sacarle el máximo partido. Este libro explica como poner en marcha, manejar y utilizar las aplicaciones básicas del PC 1512. A lo largo del libro también se nos informa sobre el uso del GEM (diseño de gráficos, gráficos profesionales, dibujo artístico, textos con gráficos,...), uso del MS DOS y del DOS PLUS, introducción a la programación con Basic 2, a las comunicaciones con el PC 1512 y un glosario de microinformática.

YA TENEMOS DISPONIBLES LOS PRIMEROS NUMEROS ATRASADOS. SI AUN NO LOS TIENES, ¡PIDELOS!

NOMBRE: ____________
DIRECCION: ____________
LOCALIDAD: ____________
PROVINCIA: ____________
TELEFONO: ____________
PAGO POR: ____________

TALON ☐ GIRO ☐

Nº 0 ☐
Nº 1 ☐
Nº 2 ☐

MISSION

PROEIN



Entre los últimos programas de Proein se encuentra este que vamos a ver.

MISSION es un juego de la casa francesa Loriciels, una de las más creativas que existen en el estado galo.

Entrando ya de lleno en el argumento del juego lo primero que tienes que tener presente es que tu misión es encontrar a un malvado personaje cuyo nombre es Malox y acabar con él, como suena. Pues bien, el agente Malox ha robado la fórmula de la bomba Megatron y quiere venderla a una potencia extranjera. Por lo tanto tendrás que evitarlo y de paso procurar que el defenestrado no seas tú.



Por entre las 80 pantallas de las que consta el juego encontrarás objetos que te van a ayudar así como unos cascos y maniquíes numerados del 1 al 5 y cuyas combinaciones te proporcionarán diversas facilidades a la hora de jugar.

MISSION es un juego que está francamente bien, con unos gráficos bastante trabajados, aunque todo es susceptible de refinamientos, un sonido que no está mal y un nivel de adicción muy alto.

Pese a todo ello Mission es un juego difícil. Nosotros, conscientes de ello hemos preparado un cargador para la versión original de DISCO que te proporcionará vidas infinitas. Sin embargo y con el fin de no quitarle interés al juego, ha quedado un pequeño contratiempo. Si el reloj gigante cae sobre ti puedes darte por muerto. El juego acabará. Por lo demás no hay problemas ya que el resto de animalejos no podrán contigo.

CARGADOR VERSION ORIGINAL DISCO

```
1 '************************************************************************
2 '**                          ANDONI ETXEBARRIA                         **
3 '**                                  &                                 **
4 '**                           AMSTRAD ACCION                           **
5 '************************************************************************
10 M=&6000
20 READ A$:IF A$="SS" THEN 40
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 2,6,18
50 LOCATE 16,12:PEN 1:PRINT "MISSION"
60 LOCATE 9,16:PEN 1:PRINT "Inserta disco original"
70 LOCATE 7,18:PRINT "y aprieta cualquier tecla."
80 CALL &BB18:CALL &60F8:RUN"mIsSiOn"
90 DATA 31,00,C0,3E,C9,32,7F,BE,0E,07,CD,0F,B9,C5,21,6F,01,11,00,1D,01,46,52
100 DATA CD,82,00,21,B0,A9,11,00,00,0E,47,3E,4C,CD,97,00,30,1D,3A,B0,A9,FE,7E
110 DATA 20,16,C1,CD,18,B9,21,6F,01,11,00,A4,06,0A,0E,2F,C3,00,AF,3E,66,CD,97
120 DATA 00,30,62,79,0C,FE,49,38,03,0E,41,14,24,24,10,EC,C9,CD,76,C9,06,10,22
130 DATA 62,BE,67,69,22,74,BE,21,AA,00,C3,FF,C6,2A,74,BE,01,7E,FB,7C,CD,5C,C9
140 DATA 7B,CD,5C,C9,7A,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,7D,CD,5C,C9,3E,14,CD,59,C9,7D,CD
150 DATA 5C,C9,3E,11,CD,59,C9,3E,FF,F3,CD,5C,C9,2A,62,BE,CD,E5,C6,FB,CD,07,C9
160 DATA D8,C0,3A,4D,BE,87,D8,AF,C9,E5,21,0B,AF,22,3B,AA,E1,C3,B0,A9,F5,E5,3E
170 DATA C3,32,C0,91,21,1D,AF,22,C1,91,E1,F1,C3,40,6C,F5,E5,3E,F3,32,C0,91,21
180 DATA 01,7E,22,C1,91,3E,C9,32,01,86,E1,F1,C3,C0,91,21,00,60,11,41,00,01,AB
190 DATA 00,ED,B0,21,AA,60,11,00,AF,01,35,00,ED,B0,F3,C3,41,00,21,7A,BC,E5,11
200 DATA 00,B0,CD,23,61,21,0A,61,D1,CD,23,61,C9,C3,0D,61,21,00,B0,11,7A,BC,D5
210 DATA CD,23,61,21,28,61,11,DE,31,01,0E,00,ED,B0,C9,01,03,00,18,F8,83,20,1C
220 DATA DE,60,20,20,20,20,20,20,20,20,20,00,SS
```

ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

GALACTIC GAMES

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER. ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

SEPTIEMBRE

RAMPAGE

LUCASFILM GAMES

PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR ZX SPECTRUM 48K and 128K

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO,

CASSETTE : 1.199
DISCO AMSTRAD : 2.995

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

CHAMPIONSHIP WATERSKIING

ZAFIRO

¡Quién pudiera encontrarse ahora en una paradisiaca playa disfrutando del sol y del mar! Imaginaros... palmeras, hamacas, la brisa del mar, atardeceres fantásticos, el ruido de las olas al romper sobre la playa. ¡Para que seguir!

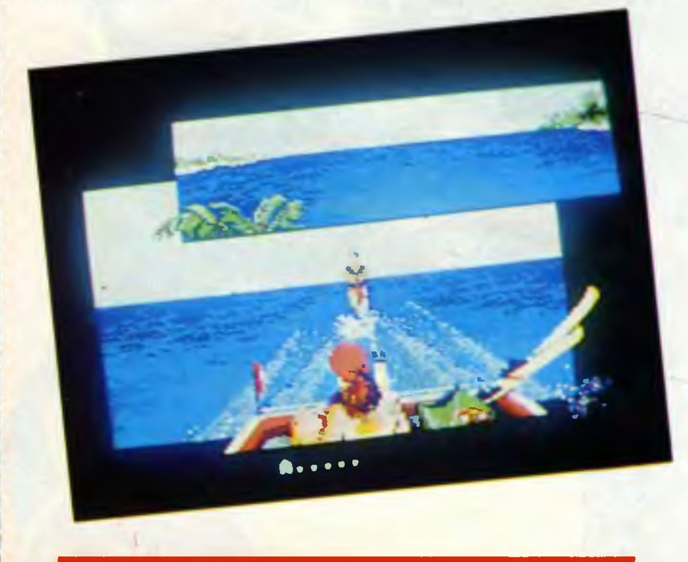
Cuando me puse a jugar, sin saber en realidad lo que tenía que hacer, empecé a oir la música celestial, qué sonido el del mar. Casi creí que me encontraba en la terraza de un pequeño bungalow al borde de un acantilado.

Championship Watersskiing es un juego de esquí acuático en el que los gráficos y el sonido juegan un papel importantísimo. Ambos dan al juego una sensación de realidad muy alta.

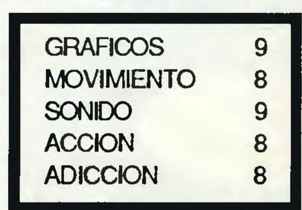
Nosotros, ya juguemos solos o acompañados, vamos a tomar el papel del señor que se encuentra sobre los esquís en las diferentes pruebas de habilidad, difíciles pruebas de habilidad, en las que intervendremos, en un plan semejante al de cualquier competición.

Son tres las pruebas en las que habremos de competir si bien podremos, gracias al menú de selección, empezar en una en especial y continuar en ella el tiempo que deseemos. Como decía, las tres pruebas consisten en lo siguiente: en la primera nuestra misión será sortear las boyas, en la segunda nos encontramos con el salto sobre plataforma y en la última tendremos que realizar todo tipo de acrobacias sobre los esquís. Por supuesto que en todas las pruebas deberemos evitar el caernos al agua. No creo que sea necesario señalar que en todas las pruebas nos encontramos a remolque de una veloz lancha en la que encontramos (en la prueba de equilibrio) a una señorita de espalda. El escenario de la prueba de las boyas ha sido amenizado con una hamaca y otra señorita dormitando. Así pues, tres pruebas para tres escenarios distintos, o viceversa.





Hablando ya un poco de los detalles del juego resaltamos el sonido aunque prácticamente se reduce al incesante ruido de las olas. Los gráficos pese a que gran parte de ellos son estáticos, carecen de movimiento, están bien trabajados. El movimiento del esquiador es quizás un poco complicado hasta que se le coge el "truquillo". Posiblemente en la prueba de salto encontremos la mayor dificultad. Ya por último deciros que el juego está bastante bien en cuanto a entretenimiento y que no hay duda de la originalidad del tema. Si te gustan las "experiencias" marinas, adelante.

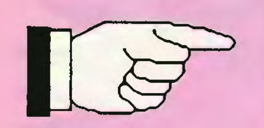


GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	8
ADICCION	8

"RECOMENDADO"

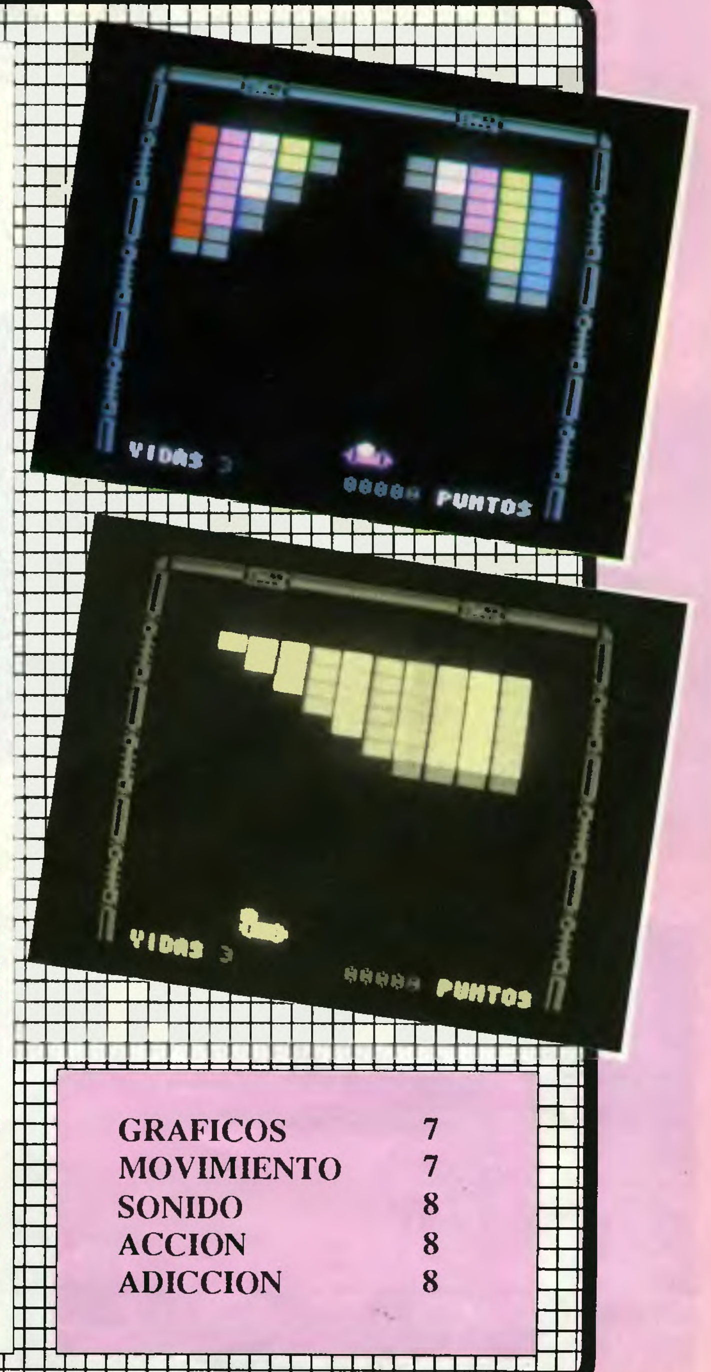
CHAMPIONSHIP WATERSKIING

DRO SOFT



BRICK BREAKER

Brick Breaker es un programa cuyas características os van a "sonar". La verdad es que el juego es muy parecido al famoso Arkanoid, programa cuyo nivel de adicción era tremendamente alto.
Brick Breaker es muy similar, si bien aquí los gráficos ocupan un segundo plano. Pero vamos a empezar por el principio. Nuestra misión es destruir todas las murallas de ladrillos que aparecen en nuestro monitor, hasta un total de 25. Al empezar a jugar nosotros podremos elegir la pantalla deseada, siempre que sea una de las 15 primeras.
Al igual que en Arkanoid cada ladrillo cuenta con unas características que lo hacen diferente del resto. Algunos se rompen al chocar con la bola, otros habrá que golpearlos dos veces, unos terceros son irrompibles, otros nos darán una pala más grande o nos permitirán parar la bola, nos darán una vida extra, nos pasarán automáticamente de pantalla o, los últimos y los que más nos gustan, nos convertirán en una auténtica ametralladora con la que podremos acabar con el muro en cuestión de segundos.
Como véis el juego es muy similar al mencionado anteriormente, pero lo es en todo. La acción es contínua y será necesaria toda nuestra atención para no perder las paletas en tres minutos y tener que volver a empezar. El nivel de adicción es alto, pese a la sencillez del juego, BRICK BREAKER se hace respetar y alcanza unas cotas satisfactorias.
A todo ello hay que unir el precio del programa (499 ptas.) que no deja de ser un aliciente más.
Por lo tanto la conclusión final es sencilla: un programa con unos gráficos sencillos pero suficientes, un sonido adecuado y bien hecho, un nivel de adicción alto y un precio estupendo.
¿Qué más se puede pedir?
BRICK BREAKER es un juego editado y distribuido en España por DRO SOFT.



GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	8
ACCION	8
ADICCION	8

LOS "auténticos" PRINCIPALES

mes a mes

de Amstrad Accion

De ahora en adelante os vamos a indicar los que a nuestro juicio son los mejores programas.

Son nuestros RECOMENDADOS.

GOODY





OPERA SOFT



BOB WINNER



FREDDY HARDEST

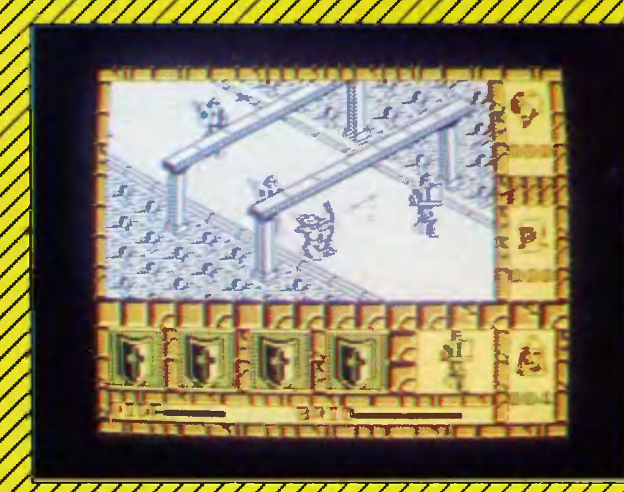




4 BRIDE OF FRANKENSTEIN



5 EL CID



6 SUPER SPRINT

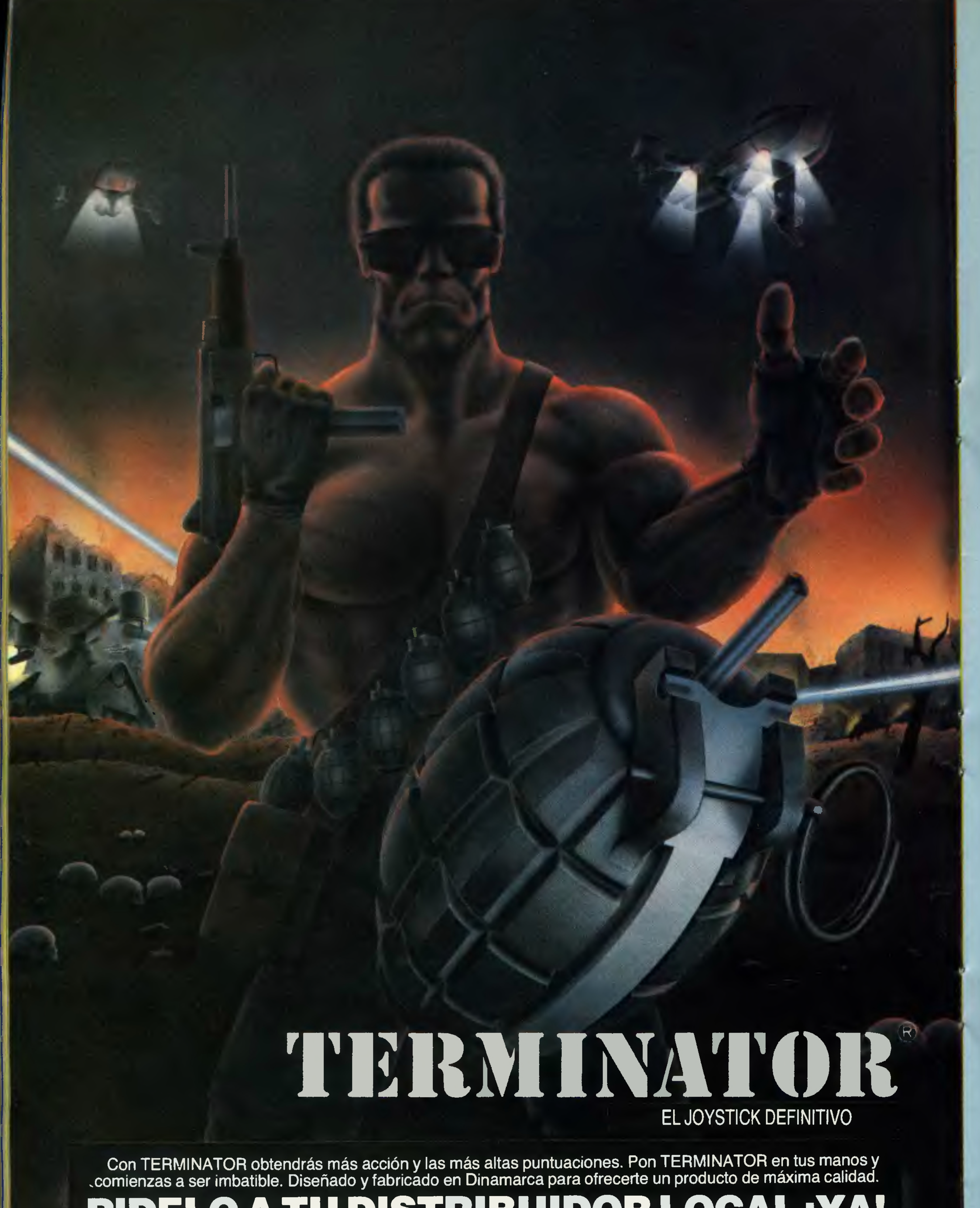


7 MISSION



8 HYDROFOOL

VACIO


TERMINATOR®
EL JOYSTICK DEFINITIVO
Con TERMINATOR obtendrás más acción y las más altas puntuaciones. Pon TERMINATOR en tus manos y comienzas a ser imbatible. Diseñado y fabricado en Dinamarca para ofrecerte un producto de máxima calidad.
PIDELO A TU DISTRIBUIDOR LOCAL ¡YA!
Terminator es una marca registrada de Super Soft (Dinamarca)
Importado y distribuido por ZAZA SOFT. Pje. Josep Lloveras, 5, Atico D - 08021 Barcelona Tel.: (93) 417 69 75.
Andalucia (952) 28 08 52. - Madrid (91) 478 55 06.

SUPER SPRINT

PROEIN

Por fin llegó la conversión de uno de los juegos que más guerra han dado en los salones recreativos. Super Sprint marcó toda una época cuando por sus días, salió a la calle provista de un volante para controlar a nuestro mini bólido.

Seguramente recordaréis las frenéticas embestidas que solía llevar aquella dura máquina, pero aguantaba cuando lo más lógico es que se hubiera quedado, por lo menos, sin volante.

Super Sprint fue a fin de cuentas un éxito.

Posiblemente el mayor atractivo del juego era, y es en la actualidad con este juego de Proein, la continua derrapada a la que podemos obligar a nuestro pequeño bólido. De hecho es casi imprescindible hacerlo ya que de lo contrario siempre llegaremos a la meta en último lugar.

Otra de las cosas que destacan en este juego son sus gráficos, que aunque quizás pequen un poco de sencillez resultan vistosos, bonitos y agradables. Evidentemente están realizados con sumo gusto y cuidado, o sea, como era necesario hacerlo. Los bólidos son pequeños pero aún así es posible encontrar en ellos "grandes detalles". Las pistas o los circuitos, como gustéis, cuentan con una gran variedad de tramos y ya desde el principio, al comenzar las pruebas, es posible elegir una entre ocho.



De ellas podemos destacar los túneles que están conseguidos realmente bien, al igual que las zonas rocosas que se elevan sobre las orillas de algunos tramos de nuestro supuesto circuito. Como la sombra bien indica no será necesario esquivarlas puesto que se encuentran por encima de la pista. Doy esta sugerencia porque precisamente yo me pasé quince minutos esquivándolos sin saber que podía circular por debajo.



Una vez en carrera te encontrarás con tres bólidos más, el tuyo es el rojo. Ninguno supone un peligro puesto que puedes correr tan pegado a ellos como te parezca, pero si que lo es el huracan que se encuentra revoloteando por el circuito, evítalo o empezarás a hacer "trompos" en medio de la pista. Por otra parte, cuando te encuentres corriendo, podrás cojer unos indicadores que te proporcionarán puntos y herramientas. Ambos, serán muy útiles.

Super Sprint es, ¡como no!, un juego entretenido y bastante adictivo, pero no creas que por ello es fácil, todo lo contrario. Hasta que le cojas el "truquillo" al coche tendrás que perder muchas veces. El sonido es bastante normal pero puede pasar.

Como conclusión un juego con gráficos trabajados y un nivel de adicción bastante coherente con las demás partes puntuables del programa. ¡Pruébalo!





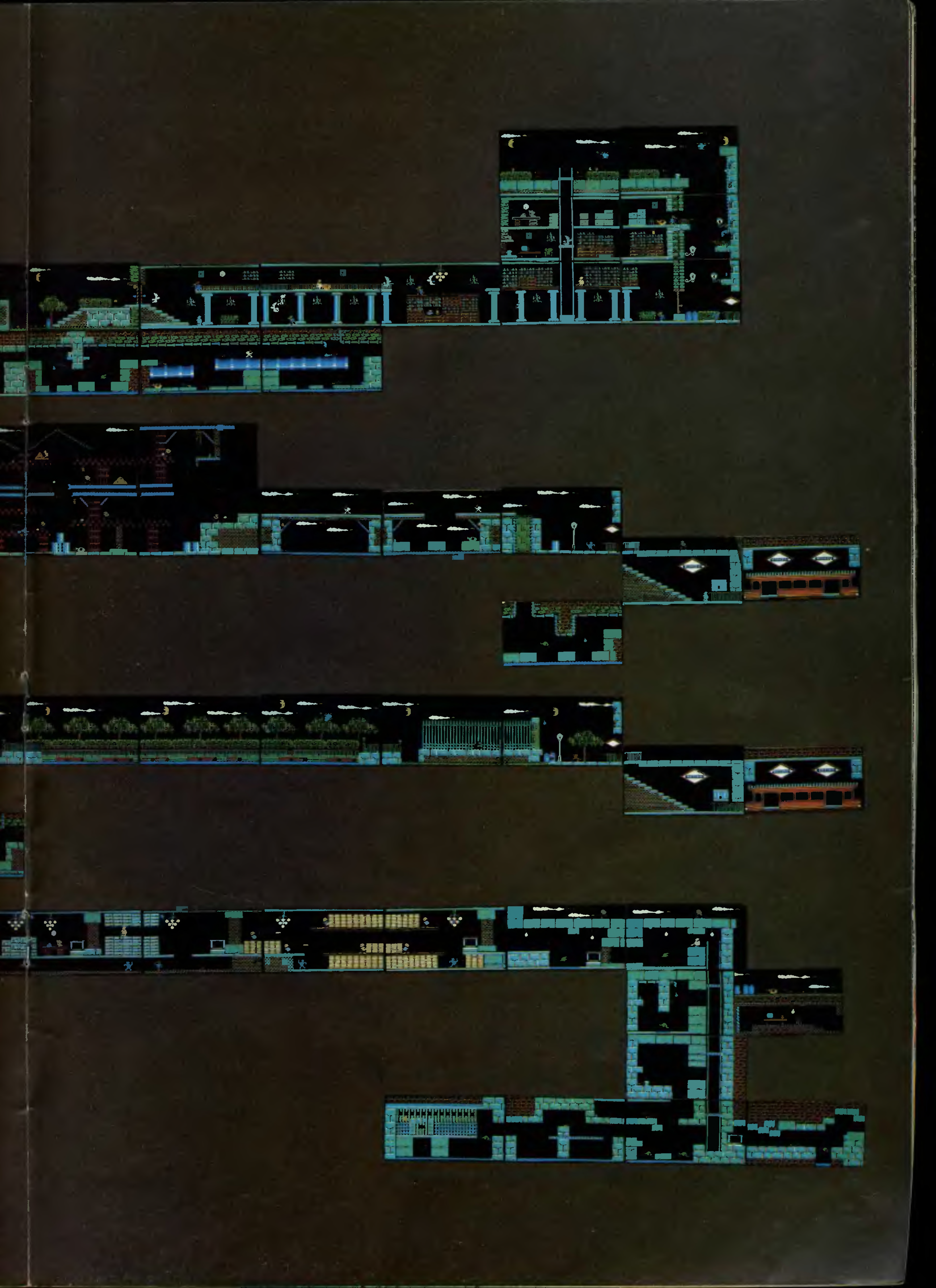
GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	7
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	8

GOODY

OPERA soft



ACCION AMSTRAD



CESSNA OVER MOSCOW

ZAFIRO

Cessna Over Moscú es un juego que pese a tener un argumento sensacional peca de escesiva sencillez. Aún así no está mal.

Todos conocemos ya la historia del atrevido y joven piloto alemán Mathias Rust. Cierto dia parte de Alemania con dirección a Finlandia, despega con su avioneta Cessna 172 de Helsinki, vuela hasta Estocolmo y finalmente, con todo la tranquilidad del mundo, aterriza sobre la plaza Roja de Moscú ante las miradas atonitas de los ciudadanos soviéticos.



Cessna Over Moscú es un juego que ha reconstruido de una manera informal la historia de esta aventura que pudo convertirse en una tragedia. Pero vamos a centrarnos en el juego. La primera impresión que recibimos al ponernos a jugar es la de dificultad, para conseguir despegar por fin tuvimos que ensayar durante un buen rato. Una vez en el aire el juego da un giro y nos presenta una facilidad quizás demasiado evidente. La única dificultad que se puede plantear una vez que has despegado es la de que te bombardeen los Migs soviéticos. Si vuelas casi a ras del suelo no tendrás ningún tipo de problema. Y así pasaremos un buen rato... hasta que nos demos cuenta de que el Fuel está casi agotado y nos peguemos " el tortazo del siglo". Por lo tanto este es uno de los temas a tener en cuenta. Pero esto no es todo, el juego no es tan simple como a primera vista parece, para controlar nuestra dirección contamos con un mapa debajo del cual se nos indica también el nivel de fuel. Una primera vista al mapa nos dice enseguida el lugar al que tenemos que dirigirnos. Pero ¿cómo? Si os fijáis bien en el mapa hay una cruz blanca, esa es vuestra avioneta. Ahora volvemos de nuevo al juego. En la parte inferior derecha hay un cuadrado amarillo con una bolita en el centro. Ese es, digamos, nuestro timón. Con las flechas del cursor (derecha e izquierda) podremos ir desplazando la bolita hacia la dirección en la que queremos que se desplace la avioneta. Es recomendable visitar el mapa continuamente para comprobar la trayectoria.



En fin, esto es casi todo sobre este juego. Cessna Over Moscú es sencillo, para que vamos a negarlo y no es un juego con unos gráficos demoledores, todo lo contrario, son simples, pero así y todo el juego no está mal. Una vez que empezamos a dominarlo puede gustar . El sonido, que corresponde casi en un 90% al ruido de la avioneta, está muy logrado.

CESSNA OVER MOSCOW

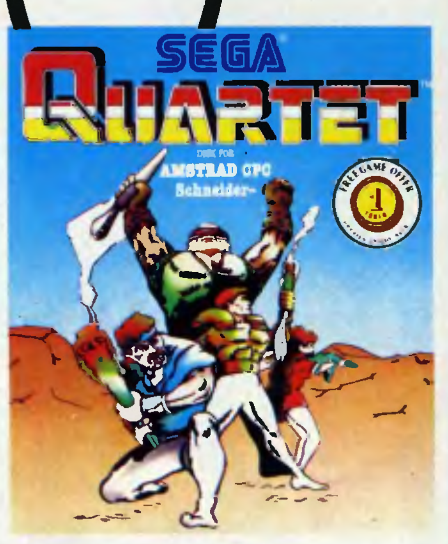
QUARTET

PROEIN



CARGADOR ORIGINAL CINTA

```
5 'CARGADOR ORIGINAL CINTA QUARTET
10 ' AGUSTIN LOPEZ   FELIPE ARRUDI
15 '         AMSTRAD ACCION
20 MODE 1:MEMORY &3000:c=&9F0C
25 INPUT;"POKE ",A:IF A<1 THEN 45
30 INPUT",",B:POKE C,&3E:POKE C+1,B
35 POKE C+2,50:POKE C+3,A-256*(A\256)
40 POKE C+4,A\256:C=C+5:GOTO 25
45 POKE C,201:LOAD "!":POKE &4072,0
50 POKE &4064,&E:POKE &BB75,&C3
55 POKE &BB76,0:POKE &BB77,&9F
60 FOR a=&9F00 TO &9F0B:READ b:POKE a,b
65 NEXT:CALL &4005
70 DATA 62,195,50,40,173,33,12,159
75 DATA 34,41,173,201
```



Poke	Efecto
12578, 201	**Bichos no matan.**
11730, 201	**Bichos no salen.**
14688, X	**Energía deseada , donde X varia entre 0 y 256.**
15792, 0	**Tiempo no descuenta energía.**
15677, 201	**Energía siempre 9000.**
16074, N	**Número de pantalla inicial, donde N equivale al número de pantalla -1.**
14459, 201	**La llave, el propulsor y el muelle una vez cogidos sirven para todas las pantallas.**

INSTRUCCIONES

-Teclear el programa cargador.

-Si tienes un CPC con unidad de disco antes de ejecutar el programa cargador ejecuta la orden |Tape.

-Una vez ejecutado el programa este escribirá en pantalla la palabra POKE, entonces tienes que escribir el primer parámetro del poke. Pulsa ENTER y aparecerá una coma, señal de que puedes intróducir el segundo parámetro. Hazlo y vuelve a pulsar ENTER. Al acabar de introducir un poke el programa te dará opción a meter más. Cuando no desees seguir poniendo pokes simplemente pulsa ENTER. Ejemplo: para poner el poke que impide que te maten los bichos teclea **12578**, enter, **201**, enter. Si luego ya no quieres seguir metiendo más pokes vuelve a pulsar enter.

-Pulsa PLAY en el cassette y espera a que el juego se cargue.





Despues de a

¡¡LLEGAN LOS R

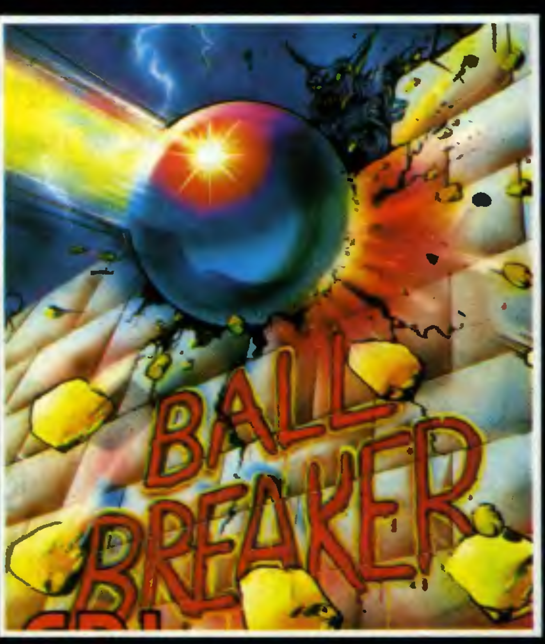


NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Master en acción?... Acaba de regresar de una visita a su maestro, el venerable Yong, y ha encontrado a sus peores enemigos, "las ratas siniestras" y "el lagarto de la muerte", aterrorizando a su pueblo.

Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

Commodore, Spectrum, Amstrad



BALL BREAKER

Por primera vez un juego de rebote y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas, ladrillos animados de función múltiple, atacantes con inteligencia artificial, diferentes velocidades, música y efectos especiales, y además...

¡Superdivertido e increíble!

Spectrum.



CENTURIONS

Ace, Jakey y Max son los CENTURIONES. El doctor Terror intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centuriones a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde

Commodore, Spectrum.



ENLIGHTMENT

El druida vuelve a Belorn después de 103 anos. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y aventuras.

Premio "Screen Star Award" de Sinclair User y juego del mes en Computer Video Games.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

...e abrir fuego...

...S REFUERZOS!!





REBEL

Trata de escapar del supervigilado complejo agro-industrial. En este juego de acción total, las pantallas se desplazarán en las cuatro direcciones, dotándote de una gran movilidad y realismo.

Commodore, Spectrum.



SIDEWIZE

Sidewize, la última y definitiva batalla... con increíbles sistemas de armas portátiles... una acción trepidante... Elegido por "Sinclair User" como: "Your Sinclair Mega-Game", puntuado con 10.

Commodore, Spectrum



EL CID

Acción sin tregas en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional. La búsqueda del pergamino te va a llevar a través de múltiples pantallas, a enfrentarte con cientos de enemigos diferentes.

Spectrum, Amstrad, MXS.



RED L.E.D.

Corre el año 2379, las inmensas reservas de la Tierra están agotadas.
Debes encontrar el camino que conduce a los recursos naturales, utilizando tres robots de combate ZMX.

Commodore, Spectrum.

ESPECIAL PC DE NAVIDAD

Cuando se dijo de los ordenadores personales que eran las máquinas perfectas para trabajar y a las que más rendimiento se les podía sacar, tenían razón, pero no se tuvo en cuenta lo que se aproximaba. Hoy cualquier PC dispone de una biblioteca de juegos que puede considerarse realmente impresionante. Las principales casas de software encargadas de suministrar programas a todos los usuarios de Amstrad no se lo han pensado, cada vez hay más ordenadores Amstrad PC en los hogares españoles y se prevee, con la salida al mercado del nuevo AMSTRAD PC 1640, que el parque aumente bastante más.

Nosotros no hemos dedicado nunca demasiado espacio a los PC's, sin embargo, como hemos dicho, los juegos aumentan y aunque muchos de vosotros no tengáis todavía uno, quizás en un futuro próximo lo adquiráis.

Así pues, aquí va esta selección de buenos juegos para el ordenador más "personal" de Amstrad.

MACADAM BUMPER

ERE INFORMATIQUE

IMPORTADO POR EDIC. ZAZA

Macadam Bumper es un juego que no puede faltar en ninguna biblioteca de programas de cualquier usuario de PC. Realmente ingenioso y muy bien trabajado.

Macadam Bumper es uno de los programas que por su alto nivel de calidad y su brillante simulación merece estar entre los preferidos de cualquier usuario de PC que guste de matar sus ratos de ocio con algún que otro jueguillo.

Su nombre ya es legendario desde hace tiempo, desde que apareció la primera versión para la gama doméstica de Amstrad. Sin embargo, es ésta, la versión para PC, la que posiblemente supere a todas.

Macadam Bumper es un pinball o una máquina de petacos en la que todo es susceptible de transformación. Sí, desde el principio es posible cualquier modificación. Podremos realizar facilmente tantos tableros como deseemos de una forma sencilla. Para ello disponemos de ocho iconos con los que accederemos al modo de decoración, a la creación de obstáculos, a la modificación de puntuadores, a la modificación de llaves, etc, etc.

Como dato significativo diremos que el programa ha sido realizado por Remi Herbulot, autor también de programas como Crafton et Xunk.

Macadam Bumper es un juego terriblemente adictivo en el que como máximo exponente del conjunto podemos citar al movimiento, movimiento que indudablemente simula con grandes dosis de perfección el real.



"RECOMENDADO"

THE LAST MISSION

OPERA SOFT

La versión PC de THE LAST MISSION, a nuestro juicio, ha superado incluso a la realizada para los modelos CPC.

Como ya anunciamos, Opera Soft, se encontraba trabajando también para los usuarios de PC. Entre sus últimos juegos tenemos THE LAST MISSION y GOODY (atención a este programa porque es un auténtico bombazo). Vamos a ver ahora el primero.

The Last Mission siempre nos ha parecido un programa atractivo y con gran colorido, pero después de verlo funcionar en un PC 1640 la verdad es que nos quedamos atónitos. Bien es cierto que gráficamente el nuevo ordenador de Amstrad tiene mucho que decir pero también hay que darle mérito a los programadores de Opera Soft que han sabido aprovechar al máximo éstas posibilidades del PC. Les ha quedado un juego... redondo.

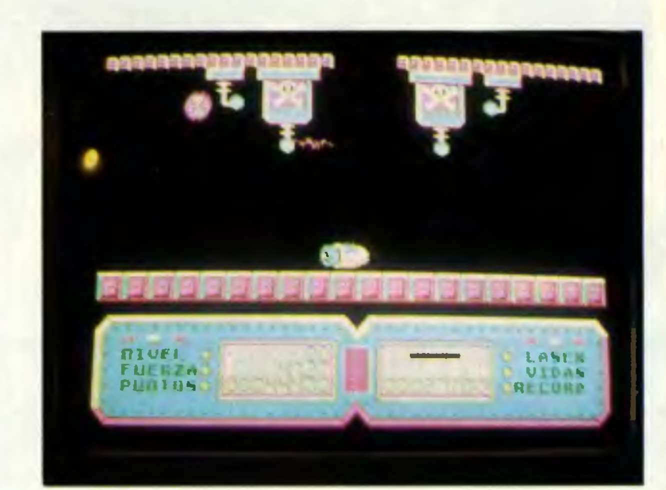
Las variantes sobre la versión CPC son pocas pero indudablemente existen. Lo que no ha variado un ápice es el argumento. En la tierra el hombre ha creado robots tan perfectos que llegó el día en que éstos se sublevaron adueñándose de todo. Con la revolución de las máquinas el hombre pasó a ser un esclavo y desapareció de la faz de la tierra todo vestigio de vida. Los autómatas llegaron a construir una gigantesca central en la que asentaron todo su poderío.

Mientras, los humanos que habían sobrevivido a la revolución escapan a NOVA e inician la construcción de OR-CABE-3. Este pequeño artilugio consta de dos partes: una oruga locomotora y una cabeza propulsora provista de un potente laser.

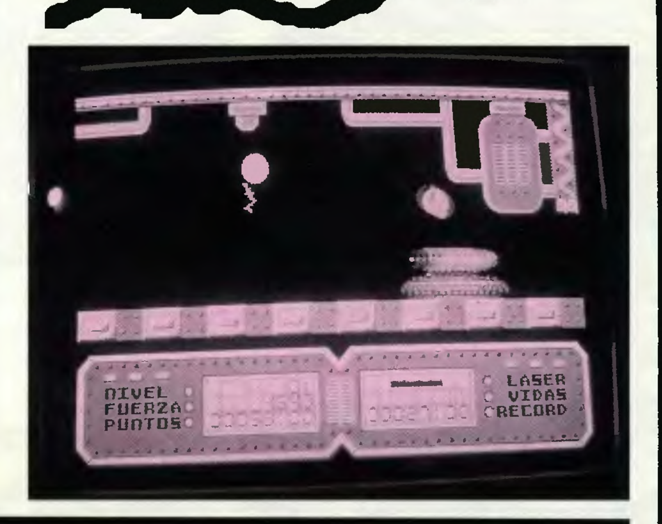
Tu misión será escapar del interior de la Gran Central, de la que has robado los planos de defensa, conseguir llegar a la superficie y alcanzar la nave que te retornará al planeta NOVA.

Ya véis que el argumento no está mal pero es que todo lo demás está muy bien. THE LAST MISSION PC es un juego de acción continua y reflejos rápidos. Adicción garantizada y además, todo ello, aderezado con un alto nivel de calidad. RECOMENDADO.





"RECOMENDADO"



THE LAST MISSION

E S P E C I A L P C

ESPECIAL 

DRO SOFT

ARCHON

LA LUZ Y LA OSCURIDAD



Archon es, muy posiblemente, uno de los juegos más místicos y enigmáticos que hemos visto jamás. Un juego con una filosofía diferente, irreal y mágico a la vez.

Nos encontramos delante de un tablero, semejante al de ajedrez, con unas figuras diferentes (y la vez semejantes) a las de ajedrez, y de repente todo cambia, las casillas cambian de color y entablas el combate. Desaparece el enigmático tablero y pasas a la arena de combate. Tu estás en el lado de la Luz y tus figuras son el Mago, el Unicornio, el Arquero, el Golem, la Valquiria, el Djinni, el Fénix y el caballero. Tu enemigo está en el lado de la oscuridad y sus figuras son la Bruja, el Basilisco, la Mantícora, el Troll, el Multiformo, el Dragón, el Banshee y el Ogro.

Todas y cada una cuentan con unas características propias relativas al movimiento, a la velocidad, al modo de ataque, a la fuerza de ataque, a la velocidad de ataque, a la recarga, a la vida y al número.

Para jugar con Archon te hará falta inteligencia, habilidad, rapidez, mucha lógica y visión ámplia. Por lo demás no hay problema, todo depende de ti.

DRO SOFT

MARBLE MADNESS

Marble Madness es otro de los juegos que ha aprovechado al máximo las capacidades gráficas del PC.

Marble Madness es el juego que Atari creó para las máquinas de los salones recreativos hacia el año 1985. Seguro que muchos de vosotros, aficionados o no, lo recordáis. Verdaderamente el juego causó un gran impacto en el público y fué precisamente ese éxito el que decidió a Electronic Arts a realizar la conversión para ordenador.

Desde que Atari comercializó este juego han sido muchas las imitaciones que se han producido, sin ir más lejos los usuarios de CPC seguramente conocerán varios parecidos o similares.

Marble Madness es un juego enloquecedor, con seis niveles diferentes, cada uno acompañado de una melodía diferente y de variadas criaturas de las que defenderse.

El objetivo es bien sencillo. Tu controlas una canica. Si juegas solo tu meta será llegar al final en una loca carrera contra reloj, evitando todo lo que se pueda interponer en tu camino. Si juegas acompañado de otro jugador os enfrentaréis ambos en una carrera por ver quién es el primero que llega a la línea de meta.



Marble Madness es difícil, complejo y espectacular. Está dotado de gráficos tridimensionales y cuenta con un sonido bonito y agradable.

ESPECIAL PC

LAS

COMUNICACIONES

Un tema apasionante cada vez más al alcance de todos.



Ultimamente las comunicaciones se estan poniendo de moda, sobre todo las que se realizan vía modem y radio. Las primeras son las más populares ya que con un sencillo ordenador como puede ser un PC (o cualquier otro: serie CPC de Amstrad, por ejemplo) se pueden consultar infinidad de datos y acceder a ordenadores de cualquier lugar de la tierra. Los modems utilizan la línea teléfonica para enviar la información.

Hay varios tipos de velocidades de transmisión así como dos tipos. En Europa utilizamos la normativa CCITT, frente a la norma estadounidense, la BELL.

Para medir la velocidad se utiliza una unidad llamada Baudio, un baudio equivale a 1 bit por segundo.

En España debido a la mala calidad de la línea teléfonica no se puede transmitir a más de 2400 baudios, mientras que en Estados Unidos se puede llegar a velocidades superiores a 10.000 baudios. Las velocidades más utilizadas son 1200/75 y 300/300, el primer número corresponde a la velocidad de recepción en baudios y el segundo a la velocidad de transmisión. Por ejemplo en el caso de 1200/75 recibimos a 1200 y transmitimos a 75 baudios (normativa europea).

La velocidad 1200/75 es usada para bases de datos oficiales, y la 300/300 en España e Inglaterra es muy utilizada en bases de datos no oficiales como pueden ser los Bulletin Board Service, más comunmente conocidos como BBS, que en realidad son mensajerías electrónicas (correo electrónico). Son en estos BBS en los que podemos encontrar a personas con conocimientos de informática y comunicaciones bastante elevados y que bien pueden ayudarle a solucionar diversos problemas y a estar al día de los últimos adelantos en estas materias.

La mayoría de las BBS van a 300 baudios aunque no desprecian otras velocidades, como 2400.

En algunos BBS existen áreas dedicadas a Hackers. Un hacker es por lo general un experto en comunicaciones. Son ellos, la mayoría de las veces, los que saltan claves de acceso o facilitan a los demás teléfonos y claves "muy reservados.

Hay dos tipos de modems bastante diferenciados, los de conexión acústica y los de conexión directa. Los primeros se pueden acoplar a cualquier teléfono pero pierden nitidez de señal. Los de conexión directa son muy fiables pero necesitan más tiempo para ser conectados ya que lo hacen directamente a la línea teléfonica.

También hay modems internos, que se conectan directamente a un slot del PC. Los externos lo hacen vía RS-232C.

Todas las transmi-

ESPECIAL PC

COMUNICACIONES

siones se realizan mediante el código ASCII (American Standard Code for Informatión Interchange), código que es poseído por la mayoría de ordenadores. En este código se encuentran todos los caracteres transmitibles, es decir, alfabeto, números, signos de puntuación y demás símbolos.

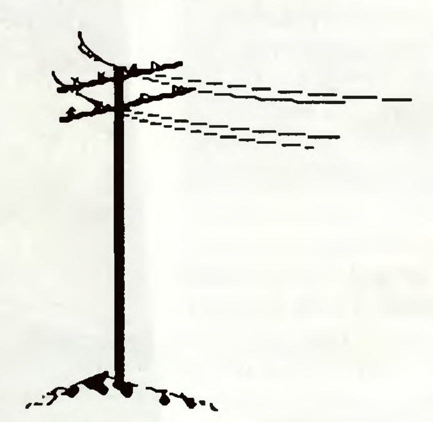
Aparte de los protocolos y velocidades existe la posibilidad de transmitir en Half Duplex o en Full Duplex con modems más costosos. Half Duplex quiere decir que nosotros no podemos transmitir mientras recibimos y Full Duplex que se puede transmitir a la vez que se recibe. Lógicamente esta última modalidad significa una gran ventaja por el ahorro considerable de tiempo.

Algunos modems permiten la autollamada, es decir, que por software indiquemos el número de teléfono a marcar sin necesidad de tocarlo. Otro servicio que suelen ofrecer todos los modems es el de autorespuesta, o sea, que espere llamadas de otro modem y le envíe un programa. Los BBS están puestos en autorespuesta para poder atender nuestras llamadas.

Todo lo que hemos visto hasta ahora es la conexión de nuestro ordenador con otros micros, pero también se pueden conectar a ordenadores host, que son generalmente minis conectados a muchos otros. De esta forma accedemos a una cantidad de información netamente superior.

En España tenemos IBERPACK, una red conmutada de paquetes, e IBERTEX, un servicio telemático que utiliza el videotext. A éste se puede acceder desde IBERPACK.

A partir de estos servicios de Telefónica tenemos acceso a otros tales como telebanco o telecompra que se encuentran funcionando ya en Madrid,



Barcelona y Valencia, y dentro de poco en toda España. El acceso telefónico a la red IBERPACK se realiza a traves de un servicio telefónico especial, gratuito para el usuario.

Despues de ver todas estas cosas quizá penséis, a la hora de hablar de un modem, en grandes cantidades. Bien, pues no es cierto del todo. Hay modems desde 20.000 ptas. que pueden transmitir a 300/300 y con autorespuesta como es ahora el caso de los Bondwell. Podéis adquirir también el Datafono 0, modem que suministra telefónica a un módico precio. Pero bueno, si deseáis uno mejor podéis encontrarlo, siempre en una escala de precios que varía entre las 40.000 ptas. y que puede llegar, e incluso superar, las 400.000 ptas.

Para finalizar os damos una lista de teléfonos de BBS en España, Inglaterra y Estados Unidos, así como una lista de los mejores libros editados en castellano sobre el tema.

BULLETINS BOARD

*ESPAÑA

La Conexión	(93) 3516180
Magnum	(93) 2394511
BPB	(93) 4171959
Paxica	(91) 4463607
Moebius	(91) 7334983
PE	(91) 4115724
Maccall	(971) 726831

*INGLATERRA

Arcnet	(376) 518818
Pyramid	(942) 609611
Comunitree	(874) 711747
Infocomm	(21) 4769881
Airtel	(01) 2003439
Prestel	(01) 2485747
BBS (sólo Adul.)	(4862) 25174

N.A. Si por casualidad deseáis poneros en contacto con alguno de los teléfonos extranjeros que os damos no olvidéis el código internacional de cada país.

RESCATE

PROEIN

Procin, casa que hasta la fecha prácticamente no había tocado el tema relacionado con los juegos PC, presenta ahora, de golpe y porrazo, una buena cantidad. Entre todos destaca (por ser una versión original española, pensada y creada por programadores españoles), Rescate, un juego gráfico-conversacional con un tema aventurero y en el que como en casi todas las aventuras tendremos que demostrar algo más que simple ingenio. Rapidez y lógica son también las claves para poder acabar el juego satisfactoriamente.

El argumento es el siguiente: Marian tiene domicilidada su nómina en una libreta de la Caja de Ahorros. Todos los meses esta Caja efectúa un sorteo cuyo premio consiste en un viaje por varios países de Africa así como diversos safaris que harán un recorrido entre tribus que apenas han tenido contacto con el hombre blanco.

Por desgracia, a los pocos días de llegar al salvaje continente es secuestrada por unos mercenarios, hecho que te obliga a desplazarte hasta Africa e iniciar la búsqueda de tu prometida. Por lo tanto, tú, en el papel de novio de Marian, tendrás que poner todo tu esfuerzo y perseverancia en su busqueda, lo que posiblemente te ocasione más de un disgusto.

Para empezar podrás encontrarte en cualquier momento con todo tipo de peligros, desde caníbales hasta volcanes pasando por una extensa lista que ya irás descubriendo por ti sólo. A tu favor también hay algo, en ocasiones puedes encontrarte con bonitas nativas, cementerios de elefantes (podrás "forrarte" de marfil), tribus amistosas, etc.

Con el fin de facilitarte un poco las cosas existe una página de ayuda, a la que se accede con F1, con todas las cosas que puedes hacer. Desde esta página misma puedes seleccionar lo que desees y acto seguido realizarlo. Con la tecla F3 podremos ver las necesidades del explorador y lo que está transportando en ese momento. Por último, durante la partida podrás grabar el desarrollo del juego hasta un máximo de dos veces.

RESCATE es una aventura gráfico-conversacional hecha en España por programadores españoles y cuya principal atracción es su argumento. Seguramente te encantará descubrir una nueva faceta de tu ordenador de la mano de esta atractiva aventura. Te aconsejamos que la pruebes.



"RECOMENDADO"



RESCATE ES UN JUEGO EDITADO Y DISTRIBUIDO POR PROEINSA

PC

ESPECIAL PC

ARTICFOX

DRO SOFT

Si estabas esperando un tanque para tu PC, aquí tienes uno que puede servirte. Pero ¡cuidado!, no pises el acelerador porque el SLYE-HICKS puede alcanzar casi los 200 km. por hora.

Articfox es el nombre en clave de un poderoso tanque de 37 toneladas diseñado específicamente para el combate polar. EL Slye-Hicks MX-100, verdadero nombre del carro, está preparado para alcanzar velocidades próximas a los 200 km. por hora.

Su armamento consta de un cañon de 150 mm., una batería de lanzamisiles y dos instaladores de minas. En cuanto a la tripulación del Articfox, está formada, sólo, por un hombre.

El argumento es el siguiente: Las fuerzas extranjeras están poniendo en marcha un peligroso proyecto. Después de pasar años construyendo y experimentando, han conseguido crear unos convertidores de oxígeno en un intento de reemplazar nuestra atmósfera por una más familiar para ellos. Ante estos acontecimientos sólo queda una posibilidad: el Articfox, el único y más avanzado vehículo de combate para este tipo de terreno.

Entre los instrumentos de tu carro puedes encontrar de todo, nada se ha quedado olvidado.

Respecto a tus enemigos podemos citar como primordiales a las fuerzas extranjeras y al terreno. Las primeras disponen de un armamento moderno y poderoso siendo sus máximos exponentes los tanques pesados o ligeros, los trineos de reconocimiento, los cazas, los lanzamisiles y las minas flotantes.

El terreno puede también acabar contigo. Huye, como gato del agua, de las grietas, playas fangosas y del terreno nevado.

Como podrás suponer ya, tu misión consiste en eliminar los convertidores de oxígeno pero sobre todo destruir el fuerte principal. Para conseguirlo necesitarás toda la suerte del mundo, la mejor estrategia y una táctica capaz de echar abajo cualquier previsión enemiga. Pero aparte de esto te hará falta también dos impactos directos con misiles o diez impactos de cañon. Casi nada si tenemos en cuenta que tienes frente a ti toda una flota de tanques, que te bombardean continuamente desde el aire y que las pegajosas minas flotantes se adhieren a tu carro como lapas.

Articfox es uno de los tantos juegos de Electronic Arts y que es distribuido en España por DRO SOFT.

Por último, la mayoría de los programas de esta casa americana estarán disponibles muy pronto para los modelos CPC de Amstrad, al menos la conversión está ya realizada.



"RECOMENDADO"



ARTICFOX

ESPECIAL PC

BBS

*ESTADOS UNIDOS

River City BBS	(201) 9280487
The Turbo Board	(201) 9851381
Telecomunicator's BBS	(207) 8839163
Codeworks Download	(206) 4752356
Kompo BBS	(216) 3713751
Forum Five Fido	(219) 2552627
Laboratory	(303) 2892549
80 Users Group BBS	(317) 4595320
Bible Bulletin Board	(317) 4521535
IBM PC Users Group BBS	(317) 8422208
PC Flagship	(416) 4877679
The Paranormal BBS	(717) 6578699
Dog House	(904) 2865957
House of Help	(904) 2654643
The Tarantula's Nest	(201) 2339148
Andromeda BBS	(203) 6371378

LIBROS

Piratas Informáticos
Manual del Hacker
Hugo C.
Anaya Multimedia

Host on Line
Klaus Fuller
Datanet

Redes Locales, práctico y conciso
Datanet

Introdución a las comunicaciones
R.A. Penfold
Anaya Multimedia

ESPECIAL PC

LA EDITORIAL ANAYA COMERCIALIZA EL PRIMER CD-ROM DEL MERCADO ESPAÑOL

La Editorial Anaya junto con un grupo de editores de siete países han realizado un diccionario multilingüe, inglés, español, francés, alemán, italiano, holandés, chino y japonés, con más de 5.000.000 de entradas.
El diccionario multilingüe puede trabajar en combinación con un procesador de textos permitiendo al usuario la búsqueda y traducción de palabras mientras escribe un documento.
Basado en 12 diccionarios diferentes, la búsqueda de los términos se realiza mediante la elección de uno de los diccionarios y la introducción mediante el teclado de la palabra que se desea traducir.
En unos instantes el resultado se visualiza en pantalla junto con expresiones gramaticales, términos compuestos, giros y frases representativas. El sistema permite así mismo la visualización de todos los caracteres chinos utlizados en lengua japonesa así como los caracteres simplificados empleados en el chino.
El diccionario permite además la traducción de las palabras de uno de los ocho idiomas a cualquiera de los restantes con lo que el usuario tiene acceso a 49 diccionarios diferentes.
Una palabra de cualquiera de los 8 idiomas puede ser traducida simultáneamente a los 7 restantes.
También se incorpora una función de búsquedas de sinónimos de las palabras de los ocho idiomas lo que proporciona un poderoso instrumento para incrementar la capacidad de expresión y conseguir una mayor variedad en la creacción de documentos.
Así mismo se ofrece la posibilidad de efectuar búsquedas de palabras por coincidencias parciales lo que facilita la traducción de términos cuya ortografía no se conoce exactamente. El diccionario propone en estos casos una lista de palabras que contienen los caracteres especificados.
Para su utilización se requiere un PC con 512 Kb de memoria, un monitor gráfico, preferiblemente compatible EGA, 2 unidades de disco, conectado con un lector CD-ROM Hitachi, Sony o Philips. El sistema operativo requerido es el MS-DOS versión 3.1 o superior.

RUTINA PARA DESACTIVAR EL RESET POR SOFTWARE

por Jordi Mas

La rutina en cuestión desactiva el reset por software, es decir, la pulsación de CONTROL, ALT y DEL a la vez. Esta rutina es residente en memoria y la única forma que hay de borrarla es apagando el ordenador. Lo primero que hace la rutina una vez ejecutada es guardar los registros que va a manipular, para luego dejarlos en su estado original. Así nos aseguramos de que no interfiera en la ejecución de ningún programa. Luego lee la posición de memoria 0000:0417 donde se halla el byte que contiene los bits 4 y 3, que contienen a su vez el estado de las teclas de control y alt respectivamente, si ambas no están pulsadas continua la ejecución de la interrupción, pero si están pulsadas las dos teclas las desactiva de forma que sean ignoradas.

La subrutina para hacer residente el programa se encuentra a partir de la dirección 135 y lo que hace es desviar la INT 9, la interrupción que usan la mayoria de los programas para leer el teclado.

Hay dos formas de introducir esta rutina en vuestro ordenador. La primera y más compleja es cargar el programa DEBUG y teclear A 100, pulsar luego INTRO y empezar a introducir el listado en ASSEMBLER. Una vez acabado teclearéis RCX y pulsáis ENTER, os imprimirá un número, entonces introduciréis 50 e INTRO. Para acabar teclearéis N NO-RESET.COM e INTRO. De esta forma habréis definido la longitud y el nombre con el que va a ser grabado. Para grabarlo en disco teclear W e INTRO y para salir Q e INTRO. Ya está el programa grabado en el disco y listo para ejecutar.

La segunda forma de introducir el programa es cargar el GW-BASIC o similar y teclear el listado en Basic. Una vez acabado teclear RUN e INTRO, él os abrirá un fichero en disco llamado NO-RESET.COM con el código máquina ya preparado. Salir al DOS y ejecutarlo.

A la hora de teclear el listado en Basic sería interesante que tuvieráis en cuenta dos cosas: a ser posible teclear las líneas 50, 60, 70 y 80 en mayúsculas y comprobar que las habeis tecleado correctamente antes de ejecutarlo.

Esta rutina la podéis modificar para que no os deje pulsar la tecla CONTROL y así desactivar el break, el reset, el Num Lock, el Scroll Lock y demás combinaciones.

```
19D7:0100   EB33       jmp     135
19D7:0102   90         nop
19D7:0103   90         nop
19D7:0104   90         nop
19D7:0105   90         nop
19D7:0106   90         nop
19D7:0107   FA         cli
19D7:0108   50         push    ax
19D7:0109   53         push    bx
19D7:010A   51         push    cx
19D7:010B   52         push    dx
19D7:010C   1E         push    ds
19D7:010D   9C         pushf
19D7:010E   B80000     mov     ax,0
19D7:0111   8ED8       mov     ds,ax
19D7:0113   8B0E1704   mov     cx,[417]
19D7:0117   81E10C00   and     cx,0C
19D7:011B   83F90C     cmp     cx,+0C
19D7:011E   7509       jnz     129
19D7:0120   A11704     mov     ax,[417]
19D7:0123   25F300     and     ax,0F3
19D7:0126   A31704     mov     [417],ax
19D7:0129   9D         popf
19D7:012A   1F         pop     ds
19D7:012B   5A         pop     dx
19D7:012C   59         pop     cx
19D7:012D   5B         pop     bx
19D7:012E   58         pop     ax
19D7:012F   FB         sti
19D7:0130   2E         cs:
19D7:0131   FF2E0301   jmp     far[103]
19D7:0135   B80935     mov     ax,3509
19D7:0138   CD21       int     21
19D7:013A   891E0301   mov     [103],bx
19D7:013E   8C060501   mov     [105],es
19D7:0142   BA0701     mov     dx,107
19D7:0145   B80925     mov     ax,2509
19D7:0148   CD21       int     21
19D7:014A   BA3401     mov     dx,134
19D7:014D   CD27       int     27
19D7:014F   90         nop
19D7:0150   90         nop
```

LISTADO EN BASIC

```
5 OPEN "NO-RESET.COM" FOR OUTPUT AS#2
10 READ A$,B$,C$,D$:A$=A$+B$+C$+D$
20 I$="":FOR F=1 TO LEN (A$) STEP 3
21 A=0:N=1:P=F:B=16:GOSUB 30:GOTO 40
30 C$=MID$ (A$,P,1):IF C$=" " THEN P=P+1:C$=MID$ (A$,P,1)
31 IF ASC (C$)<48 OR ASC (C$)<58 THEN A=A+(B*VAL (C$)^N):RETURN
35 A=A+(((ASC (C$)-55)^N)*B)
38 RETURN
40 N=1:B=1:P=P+1:GOSUB 30
44 I$=I$+CHR$(A)
45 NEXT F:PRINT#2,I$
46 CLOSE
50 DATA "EB 33 90 90 90 90 90 FA 50 53 51 52 1E 9C B8 00 00 8E D8 8B 0E "
60 DATA "17 04 81 E1 0C 00 83 F9 0C 75 09 A1 17 04 25 F3 00 A3 17 04 9D 1F 5A "
70 DATA "59 5B 58 FB 2E FF 2E 03 01 B8 09 35 CD 21 89 1E 03 01 8C 06 05 01 "
80 DATA "BA 07 01 B8 09 25 CD 21 BA 34 01 CD 27 90"
```

ESPECIAL PC

CLASSIC COLLECTIONS

INTRODUCCION

En este artículo os vamos a comentar un sencillo pack que contiene los tres juegos más clásicos y relativamente fáciles de nuestro ordenador, los primeros que se vieron en las máquinas recreativas.

El denominado pack CLASSIC COLLECTION incluye tres programas, éstos son: SHOOT-IT, MUNCH-IT y HOP-IT. Al hacer la carga general tu debes elegir uno de ellos pulsando el número que tenga asignado (1, 2 ó 3), entonces te cargará el juego correspondiente. Si en algún momento deseas cargar cualquiera de los otros tres, tendrás que repetir toda la operación desde el principio ya que el pack no contempla la posibilidad de regresar al menú.

El primero por describirlos de un modo rápido y breve, viene a basar su tema en los marcianos, el segundo en los comecocos y el tercero en..., bueno más adelante os lo explicamos y lo calificáis como vosotros veáis.

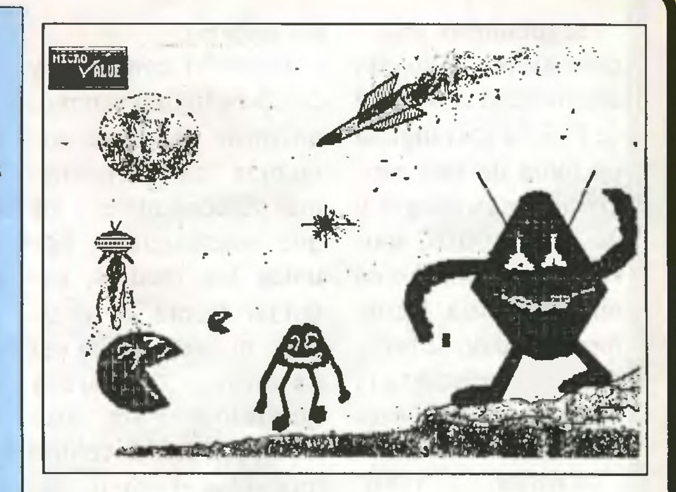
Este pack ha sido realizado por la casa Tinesoft Computer.



SHOOT - IT

LOS MARCIANOS, UN TEMA SUPERSENCILLO PERO TAMBIEN ULTRAADICTIVO. PARA JUGAR SIN PAROS CARDIACOS .

¿Recordáis el Supernova Invaders que comentamos en el número 2 para el modelo PCW también? Bueno, pues el primer juego de este pack viene a ser una réplica, aunque con pequeñas diferencias. Se trata en éste de eliminar los marcianos que nos aparecen por la parte superior de la pantalla, son seis líneas de ocho marcianos cada una. Tú, una indefensa navecita debes dispararles continuamente porque, como ya es de por sí un poco lento el disparo, no te lo puedes andar pensando. Tienes que tratar de eliminarlos lo más rápidamente posible antes de que lleguen a nuestra altura. Por este motivo debes intentar destruir toda la línea inferior completa para que te de más tiempo. También es aconsejable comenzar a destruirlos por las columnas verticales bien de la derecha o de la izquierda ya que de este



modo el recorrido que tienen que hacer antes de descender es más largo. Una vez que hallas acabado con todos los enemigos de una pantalla, el juego vuelve a comenzar pero, por supuesto, con un nivel de dificultad más alto. También debes tener en cuenta que a veces mientras te están atacando las ocho columnas de las fuerzas enemigas pasa una de sus naves que debes liquidar pues ello te supondrá puntos extra. A diferencia de la mayoría de los videojuegos de este tipo, SHOOT-IT de CLASSIC COLLECTION no tiene las típicas torretas donde poder protegerte del enemigo, luego debes moverte continuamente si no quieres que te alcance algún disparo y pierdas las tres vidas que en principio te ofrece el juego. Los gráficos de este programa son secillísimos



PSS

ANNALS of ROME

El Imperio Romano en tus manos. Gobierna, lucha y ... defiéndete.

Seguramente muchos habréis oído con anterioridad el nombre de PSS, la casa inglesa creadora de este programa de estrategia y de tantos otros, muchos ya comentados en nuestra revista. Desde luego, cuando se habla de PSS en relación a la estrategia se está hablando de calidad.

Ahora bien, ANNALS OF ROME es en principio un programa un poco lioso y quizás demasiado lento a la hora de dibujar los gráficos, escasos gráficos, que aparecen en pantalla.

Nos encontramos ante un juego que nos sitúa en una época alrededor de los dos siglos y medio antes de Cristo, en plena expansión del Imperio Romano pero envueltos también en todas las intrigas cortesanas que se tramaban entre bastidores.

Nuestro primer objetivo será nombrar a un dictador romano y correr con él la suerte del Imperio.

Desde el comienzo y como es lógico seremos nosotros los que tomemos las decisiones más trascendentales y los que intentaremos, por todos los medios, defender Roma de cualquier invasión y a la vez extender nuestros dominios. Para ello contamos con el control total sobre el ejército, las legiones, el tesoro... aplicaremos las tasas fiscales que creamos conveniente, designaremos a los gobernantes de las regiones conquistadas, etc, etc...

ANNALS OF ROME, en principio, sólo se encuentra disponible en los idiomas francés e inglés y aunque no es decisivo el buen conocimiento de cualquiera de estas dos lenguas sí es necesario desembolverse en la lectura del manual ya que sin ser un juego excesivamente complicado requiere el desenmascaramiento de un montón de conceptos que se encuentran abreviados en pantalla y que son los que designan las regiones, los ejércitos, las acciones, las cantidades, etc.

ANALES DE ROMA es un juego que puede parecer algo enrevesado pero al final, si hemos logrado comprender el desarrollo del programa, llegaremos a la conclusión de que no es tanto.

La presentación, como viene siendo ya habitual (nos referimos a la gráfica), es sencillísima. La presentación de datos es en todo momento abundante y correcta.



ANNALS OF ROME

PCW



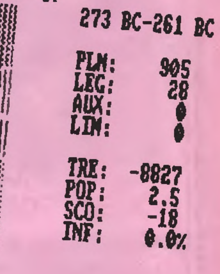
PERSONNEL

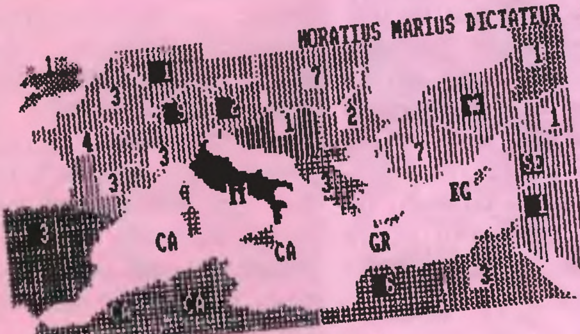
A	CLAUDIUS ANTONIUS	3	3	59	SENATOR
B	QUINTUS BRUTUS	5	4	33	SENATOR
C	LUCIUS CAESAR	4	0	41	SENATOR
D	CLAUDIUS DRUSUS	4	1	34	SENATOR
E	DECIMUS AFRIANUS	2	2	42	SENATOR
F	LUCIUS FLAVIUS	4	5	35	SENATOR
G	DECIMUS AQUINUS	2	5	33	SENATOR
H	PUBLIUS CASSIUS	2	4	37	SENATOR
I	CLAUDIUS FABIUS	1	5	48	SENATOR
J	LUCIUS DOMITIUS	4	0	40	SENATOR
K	DECIMUS CLODIUS	0	2	40	SENATOR
L	PUBLIUS CRASSUS	4	5	44	SENATOR
M	HORATIUS MARIUS	1	2	47	SENATOR
N	JULIUS NERO	3	1	52	SENATOR
O	CORNELIUS OCTAVIUS	1	0	53	SENATOR
P	MARCUS POMPEIUS	4	2	52	SENATOR
Q	TITUS COTTA	1	2	35	SENATOR
R	AULUS PRIMUS	2	1	51	SENATOR
S	DECIMUS SCIPIO	1	1	33	SENATOR
T	CORNELIUS CATO	1	0	50	SENATOR
U	LUCIUS MAXIMUS	4	5	49	SENATOR



ANNALS OF ROME







273 BC-261 BC

PLN: 905
LEG: 28
AUX: 0
LIM: 0

TRE: -8827
POP: 2.5
SCO: -18
INF: 0.0%

CARTHAGINIANS ENVAHISSANT ITALIA

		LEG	AUX	LIM
ITALIA COMMANDANT :POMPEIUS		28	0	0
	CARTHAGINIANS 5	28	0	0
VICTOIRE	CARTHAGINIANS 0	27	0	0



HORATIUS MARIUS DICTATEUR 47

273 BC-261 BC

ITALIA

A ANTONIUS 5S
B BRUTUS 5L
C CAESAR 4L
D DRUSUS 4L
E AFRIANUS 2L
F FLAVIUS 0S
G AQUINUS 1S
H CASSIUS 2L
I FABIUS 4S
J DOMITIUS 4L
K CLODIUS 0L
L CRASSUS 1S
M AURELIUS 5S
N NERO 4S
O OCTAVIUS 0S
P POMPEIUS 4C
Q COTTA 0S
R PRIMUS 4S
S SCIPIO 3S
T CATO 1L
U MAXIMUS 5S

ITALIA
REGION AVOISINANT

V				
23	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
	5	2	6	39

QUELLE REGION ?

PROEIN

HIGH FRONTIER

No hay duda de que nos encontramos ante un programa difícil de calificar o mejor aún, de encuadrar ya dentro de los límites permitidos de la pura estrategia. ¿Ficción o realidad? High Frontier es uno de los numerosos títulos que Proein está a punto de lanzar al mercado en lo que podríamos definir como campaña relámpago, campaña que por otra parte va a poner en nuestras manos programas tan interesantes como adictivos. Pero volvamos al juego.

HIGH FRONTIER es estrategia pura al 100%, cruda estrategia que nos sitúa en un marco político suficientemente difundido estos meses pasados por todos los medios de comunicación. Seguramente todos habréis oído hablar, aunque no lo entendáis todavía bien (yo tampoco), de la Guerra de las Galaxias y de la Iniciativa para la Defensa Estratégica americana.

¿Os suena? Pues High Frontier es eso, cruda estrategia, cruda realidad y ¿porqué no? , crudo futuro si siguen dándole "erre que erre" al tema. Sin embargo puede que el líder soviético, Gorbachov, con su famosa reforma (perestroika) y al cual admiro por su gran capacidad y paciencia, haya logrado desviar, de alguna forma, lo que con este juego podría haber sido terrorífica realidad: la guerra por el espacio, la lucha por el poder de la galaxia entre las dos superpotencias.

High Frontier va casi más allá de la simulación, como hemos dicho, por lo que de real tiene o ha podido tener. Es un juego que en principio cuesta dominar, lógicamente el tema se presta a la dificultad que dependerá en cierta forma de nuestros anteriores conocimientos, si los tenemos, o de nuestra capacidad de asimilar rápidamente el argumento y la temática general. Sí tenemos que aclarar que el juego representa fielmente la realidad y que puede considerarse completísimo en todas sus variantes. El manual que dispone corrobora con seguridad mis palabras.





El objetivo, o tu objetivo, en esta perfecta simulación es poner en marcha el SDI, o sea, el mencionado Sistema para la Defensa Estratégica, pero no se trata solamente de ponerlo en marcha ya que seguramente en algún momento tendrás que hacer uso de él. Como bien el impresionante "rótulo", el SDI es en principio un sistema exclusivamente de defensa, un sistema preventivo contra cualquier ataque nuclear soviético. Así pues tu principal misión será crear un Sistema de Defensa teórica y prácticamente perfecto, capaz de disuadir cualquier intentona de ataque por parte rusa. Para ello dispones de un complejo informático capaz de suministrarte todo tipo de datos. Todo queda bajo tu control, tan solo necesitas habilidad y un ámplio sentido estratégico que unido a la sangre fría que hubiera de tener cualquier persona encargada de semejante tarea, hacen de ti uno de

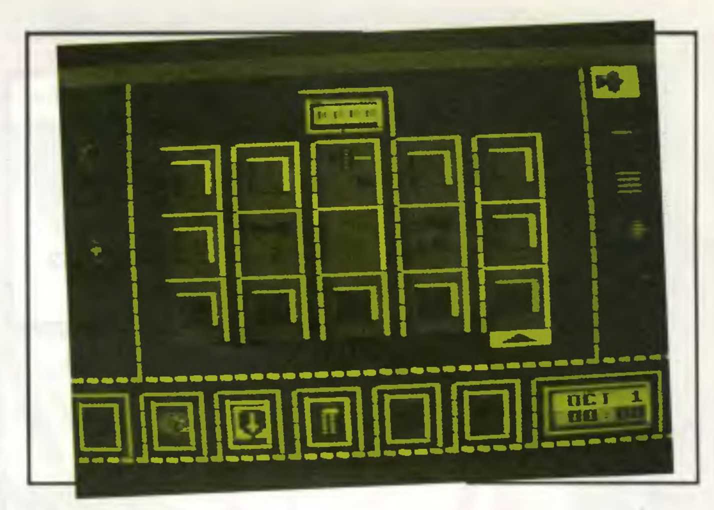


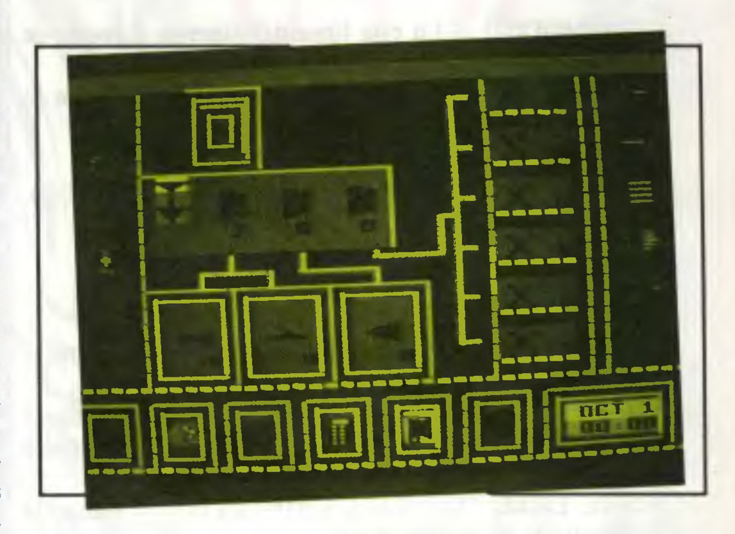


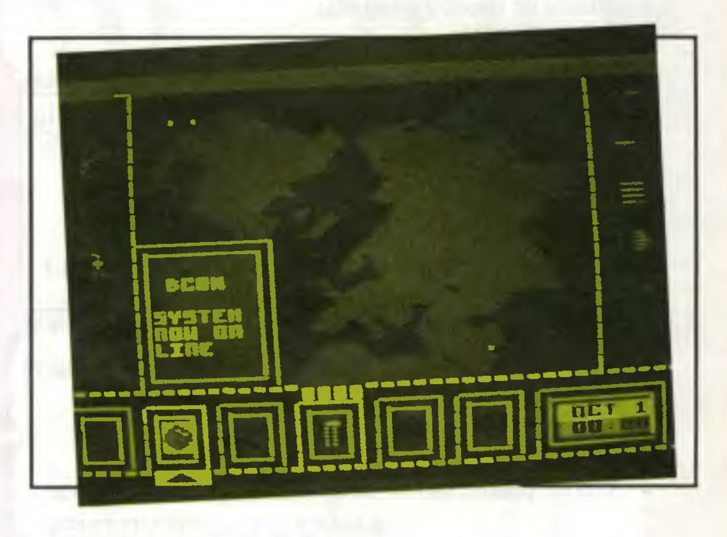
los hombres más poderosos del mundo. Por encima tuyo sólo está el presidente, con el cual tienes línea directa, vamos, el llamado teléfono rojo.

HIGH FRONTIER se compone principalmente de seis pantallas representando cada una un gigantesco espectro del poder que tienes entre tus manos. Cada pantalla está representada por un icono. Todo el juego se controla mediante éstos que por otra parte se encuentran situados a lo largo de la parte inferior de la pantalla. Comenzando por la izquierda tenemos el teléfono por el cual recibiremos personalmente cualquier orden del presidente. A continuación encontramos una vista de la tierra tomada desde un satélite situado sobre el Polo Norte. En esta pantalla llamada WORLD encontraremos el BCOM, una especie de computador de batalla que nos mantendrá informados regularmente. La tercera pantalla es la llamada SHIELD y corresponde al comando del SDI. La siguiente, llamada CALCULATOR, es la encargada de construir la defensa del propio sistema de defensa (valga la redundancia) así como de mantenerlo. La quinta pantalla corresponde al sistema de espionaje y la sexta es la que nos muestra el teatro de operaciones en sí, los silos de misiles soviéticos, el estado de la fuerza aérea, de los misiles de crucero, etc. Al lado de este icono denominado SKULL tenemos el calendario, que nos muestra el mes y el año de la simulación, comenzando a contar este último desde el 0.

Asimismo a ambos lados encontramos dos columnas de iconos, la de la izquierda nos mostrará detalles de cualquier eventual ataque enemigo (nº de misiles soviéticos destruidos, nº de misiles aproximandose, nº de misiles que han hecho impacto en territorio americano, etc.). A la derecha, otra columna similar nos da detalles de los sistemas de satélite que se han puesto en órbita, los que se encuentran en funcionamiento, etc.







En fin, podríamos seguir así todo un día y no acabaríamos.

High Frontier es un programa realizado con todo rigor, que pretende ser, aparte de una simulación terriblemente real, un juego de características y efectos, con desenlace incluido, muy propio del estilo americano.

Recomendado para los amantes de la estrategia en general y de los aficionados al tema en particular.

Para aquellos que dispongan de la versión del Abu Simbel Profanation, incluyo a continuación para disco o cinta el cargador que les permitirá llegar al final del juego:

```
10 OPENOUT"A":MEMORY & 1000:LOAD"ABU2.
BIN": POKE & 17EC,0: POKE & 17EE, & F0
20 CALL & 1770
```

RAMON ALMAGRO HERNANDEZ
MOLINA DE SEGURA-MURCIA

Este truco es un efecto de presentación de Pantallas muy original.

```
50 ' (C) 1987 JAVIER SANCHEZ ALCAZAR
60 '
67 ' BARCELONA 10/01/87
80 '
81 '
100 MODE 0 : ' En esta línea definiremos el modo de pantalla en el cual esté realizado el dibujo.
110 GOSUB 1000 : ' Carga la pantalla de presentación de nuestro programa.
120 FOR A=1 TO 40
130 ' En esta línea definiremos todas las tintas de la pantalla.
140 OUT &BC00,1:OUT &BD00,A
145 IF A<26 THEN OUT &BC00,6:OUT &BD00,A
150 FRAME
160 NEXT
170 ' Aquí pondremos el cargador de nuestro programa.
180 '
190 '
1000 FOR N=0 TO 15:INK N,0:NEXT :' Carga la pantalla sin verla anula todas las tintas.
1010 LOAD "PANTALLA.BIN",&C000: ' Carga la pantalla de nuestro programa.
1020 RETURN
```

LIVINGSTONE SUPONGO: Si pulsas la tecla @ mientras aparece la pantalla de la hamaca obtendrás vidas infinitas.

Jesús Sierra de Valencia
(ponte en contacto con nosotros A. A.)

WIZBALL:- Al coger la 1ª perla deja sola a la bola, cogerá las tres que quedan.
- Al pasar al nivel 2 vigila tu derecha.
- Al coger la primera perla no dejes de disparar.
- Si no te puedes mover de un sitio no pares de disparar.

ENRIQUE CALVO VILCHES
BURGOS

PROHIBITION:Espero que le sirvan a Alfredo. (Disco)

```
POKE &811,0     Vidas infinitas
POKE &825,201   Balas infinitas
POKE &820,201   Tiempo infinito
```

IKARI WARRIORS: Vidas infinitas

```
POKE & 6914,0
POKE & 6915,0
POKE & 6916,0
```

Iñaki Andonegi de Elgoibar

OS AGRADECEMOS MUCHO VUESTRAS APORTACIONES. CON COLABORADORES Y LECTORES COMO VOSOTROS *AMSTRAD ACCION* SIGUE ADELANTE.

En el proximo número incluiremos muchas más páginas con ellos. Gracias.

Para todos aquellos que posean el juego de "WARLOCK", aquí tienen un fabuloso cargador para terminar el juego fácilmente.

```
10 ON ERROR GOTO 30
20 MEMORY 10000:BORDER o:MODE 0:FOR i=0 TO 15
:READ a:INK i,a:NEXT:LOCATE 3,12:PRINT "LOAD
ING WARLOCK":DATA 0,26,13,10,23,7,5,6,15,14,4
,8,17,16,2,1
30 LOAD"!",&8C9C
40 RESTORE 50:FOR a=&8DBF TO &8DC8:READ s:POK
E a,s:NEXT:POKE &8CFF,&BF:POKE &8D00,&8D
50 DATA &AF,&32,&38,&33,&32,&CE,&32,&C3,0,1
60 CALL &8C9C
70 REM -POR SERGIO Y AITOR&MIKEL-
```

Portugalete-VIZCAYA.

```
RANA-RAMA   POKE & 5E95,0  Energía infinita
(Disco)     POKE & 5E96,0
            POKE & 5E97,0
            POKE & 7B6B,818
```

Iñaki Andonegi de Elgoibar

KINGHT LORE: Para Alfredo Bobis (nº4)
(Disco)

```
POKE & 49C9,0    Vidas infinitas
POKE & 3C4E,0    Tiempo infinito
POKE & 3C4F,0    Tiempo infinito
POKE & 3C50,0    Tiempo infinito
POKE & 3AFF,nº   =nº de objetos.
```

Iñaki Andonegi de Elgoibar

BARBARIAN: El truco consiste en arrojarnos hacia ellos por el suelo hasta acorralarlos. Allí son más vulnerables, el golpe más efectivo sería el del cuello (directamente), así les quitarás mucha vida y podremos preparar el corte a la cabeza.

Corte a la cabeza

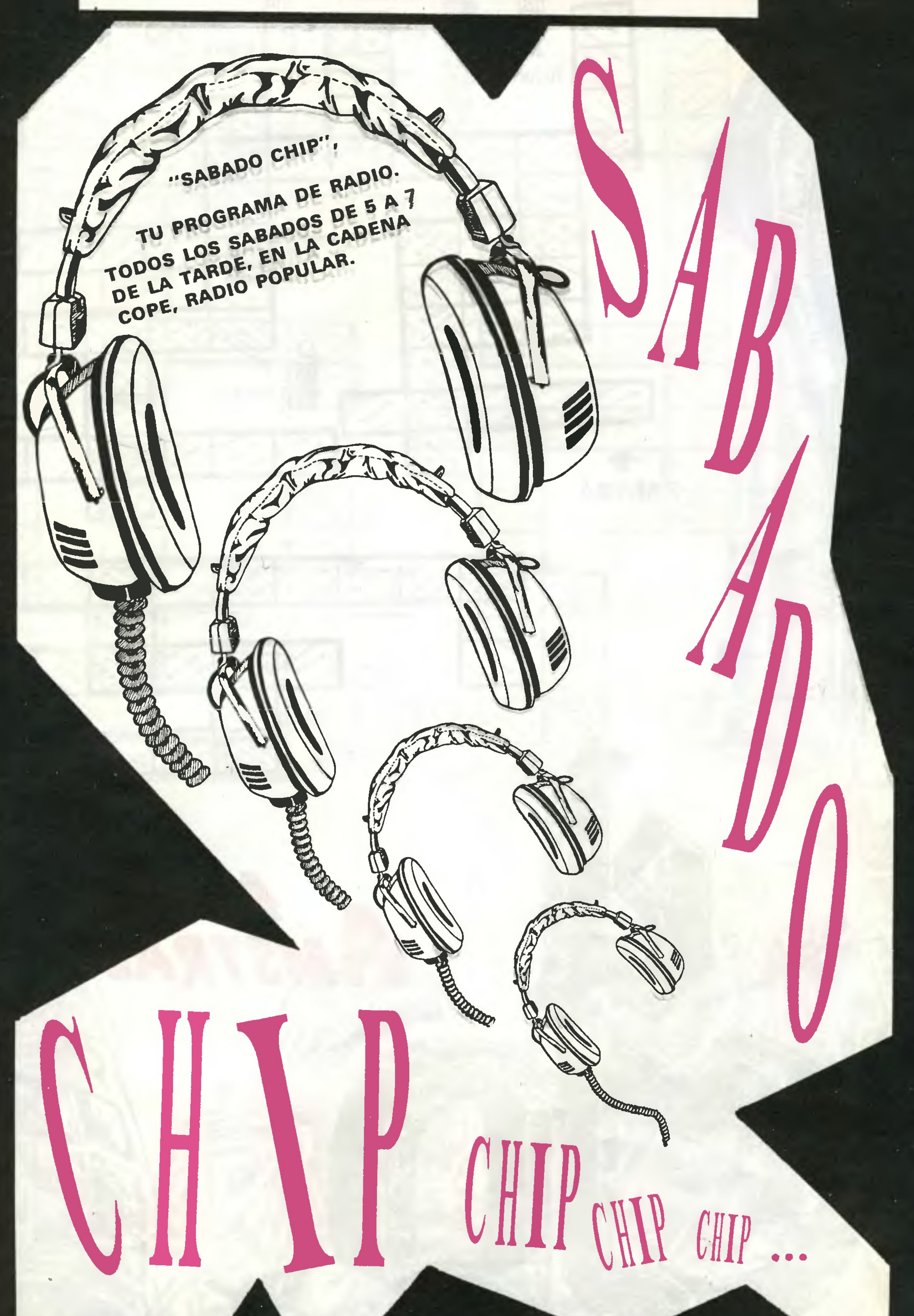
Corte a la cabeza

Con el fuego del joystick presionado.

Si presionas la tecla 0 del teclado numérico, se prepara la imagen y si pulsas todas las teclas numéricas, durante toda la pelea nos acompañará la melodía del juego.

Iñaki Andonegi de Elgoibar

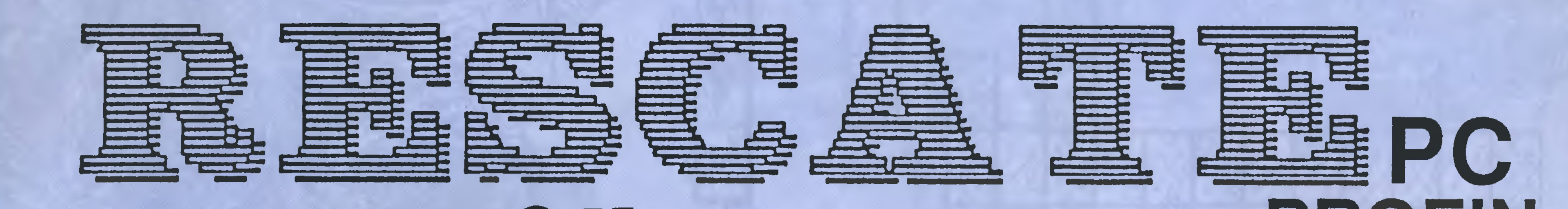
¡¡PON TU ORDENADOR A LA ESCUCHA!!



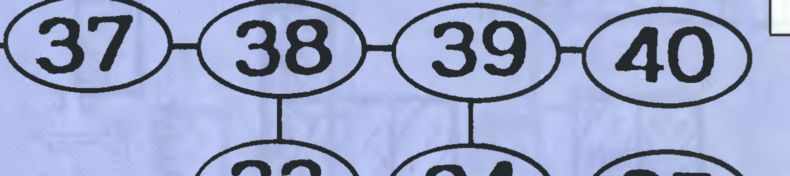


5º
HERMITAÑO
MONJE
6º
1º
LAMPARA
SALIDA
DINERO
2º
$
ACCION
AMSTRAD
el
CID.
SOFT


DONCELLA
PERGAMINO 4º
LLAVE 3º



RESCATE PC
PROEIN



PISTA PANTALLA Nº29

Pigmeos. Los pigmeos nos dejarán pasar si llevamos el amuleto, pero a la segunda vez nos advertirán de que se están cansando de vernos por allí, a la tercera el amuleto ya no servirá de nada.

PISTA PANTALLA Nº42

Peligro, desprendimientos.

MERCENARIOS CON PRISIONERA. Esta es la pantalla final, para rescatar a la chica hay que entregar una esmeralda. Naturalmente el pagar el rescate no es suficiente, hay que tener la llave de la celda.

37 — 38 — 39 — 40

33 — 34 — 35

28 — 29 — 31 — 32

25 — 26 — 27

MONTAÑAS. Unas impresionantes montañas nos impiden continuar en dirección norte.

PISTA PANTALLA Nº2

Importante coger agua. En [illegible] que comer y beber.

CUEVA Y HUELLA DE FIERA. Esta pantalla

importante coger agua. En esta pantalla es posible que tengas que comer y beber.

25 26 27

20 21 22 23

17 18 19

42 43

12 13 14 15 16 41

7 8 9 10 11

2 3 4 5 6

CUEVA Y HUELLA DE FIERA. Esta pantalla tiene dos opciones, o bien nos indica que detrás nuestro hay una fiera, en cuyo caso deberemos utilizar el arma, o bien nos indica que nos hemos introducido en la cueva. En este segundo caso desembocamos en la pantalla 35.

PISTA PANTALLA Nº5

Si permanecemos en ella poco más de unos segundos los insectos acabarán con nosotros.

PISTA PANTALLA Nº13

Arenas movedizas. Peligro hacia el norte.

PISTA PANTALLA Nº10

No es necesario dar ninguna orden. Si el volcán entra en erupción, hay que ir en línea recta hasta la pantalla nº7 y volver.

CIUDAD. Aquí se pueden comprar tres cosas, a elegir entre los siguientes artículos : ARMA, PICO, BOTIQUIN, VIVERES, BARATIJAS, CANTIMPLORA, CAMARA DE FOTOS.
También se puede pedir prestado, en este caso podremos adquirir otros dos artículos más.
Si durante el juego volvemos a la ciudad y tenemos esmeraldas o monedas de oro, podremos repetir las compras, pero en ningún caso volver a pedir prestado.

PISTA GENERAL

Es necesario beber cada seis jornadas y comer cada siete. Si lo haces muy a menudo tus reservas disminuirán.

PISTA PANTALLA Nº33

Barquero. Un barquero nos cruza el río y nos pide que le paguemos, hay que usar una moneda de oro, no vale la esmeralda. Si no podemos pagarle el barquero nos deja marchar, pero si volvemos a pasar nos apresa y nos vende como esclavos.



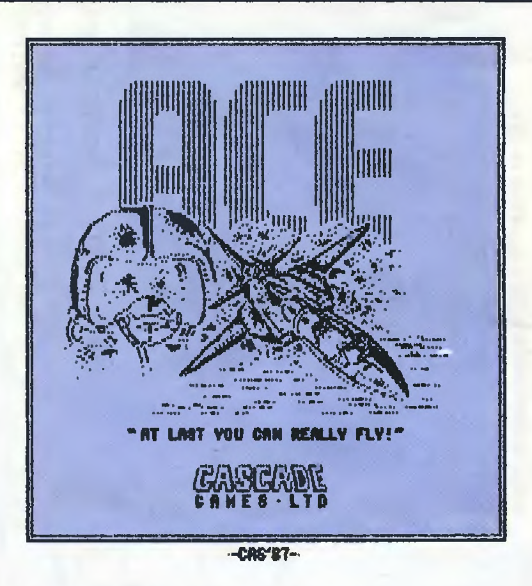
ACE

CASCADE GAMES

Simuladores de vuelo es precisamente lo que no le falta a ningún PCW. Con ACE vienen a ser ya cuatro o cinco los simuladores, si no son más, que se encuentran en el mercado para este ordenador. ¿La diferencia con respecto a los otros? Posiblemente la sencillez, Ace es el más sencillo de cuantos hemos probado, te deja jugar sin tener que aprender engorrosos manuales y aunque parezca todo lo contrario el juego es bastante completo en todas sus variantes.

Una vez en el aire (al principio cuesta bastante despegar) todo se reduce, como en los demás, a enfrentarnos con nuestras armas a un buen número de enemigos. El tipo de combate será el elegido por nosotros en el menú principal: aéreo, terrestre o marítimo, entrenamiento, etc. Posiblemente el mejor detalle del juego sea la posibilidad de repostar combustible en pleno vuelo mediante la aproximación a una nave nodriza y el posterior empalme con el tubo de abastecimiento.

Para guiar nuestro vuelo contamos con un mapa estratégico en el que se encuentran señaladas las posiciones de las unidades enemigas.



ACE es un simulador de vuelo sencillo pero interesante. Si te aburren los manuales o no tienes la paciencia suficiente cómo para dedicar unas cuantas horas a su estudio, desde luego éste es el programa indicado para ti.

STEVE DAVIS SNOOKER, BILLIARD & POOL

Los amantes del billar casi siempre han sido favorecidos por sus complacientes ordenadores, la verdad es que son muy pocas las máquinas, si es que hay alguna, que carecen de este entretenido y adictivo juego.

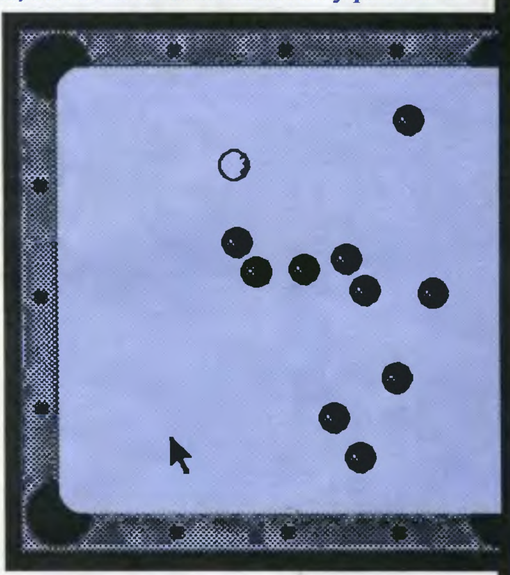
CDS con Steve Davis... ha resuelto la papeleta en cuanto a los PCW se refiere. Y una vez más tenemos que volver a repetir aquello de la "conversión" pues tanto este juego como Colossus 4 Ches, también de CDS, son versiones de los juegos que en su día aparecieron para los modelos CPC's.

Steve Davis... contempla tres de las siete u ocho modalidades de billar que existen, las tres que aparecen en el título.

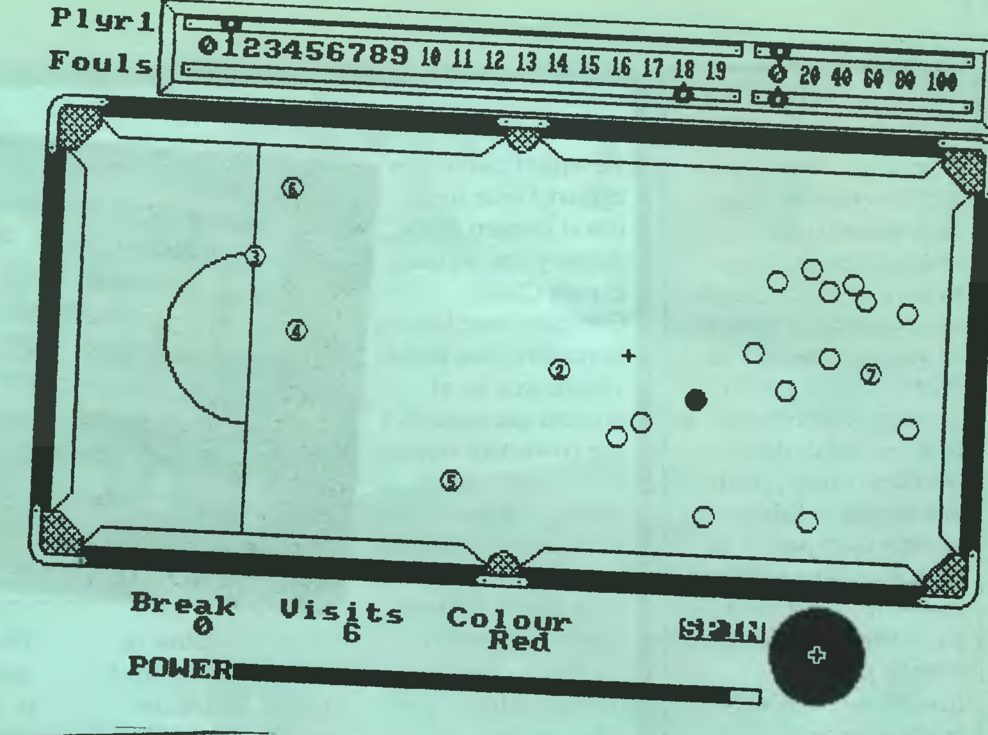
En el Pool jugamos con 15 bolas y la nuestra. En Billiard jugamos con dos bolas más la nuestra (es el clásico billar que todos conocemos, o sea, el de la carambola) En Snooker jugamos con 21 bolas más la nuestra. De ellas seis se encuentran numeradas del 2 al 7.

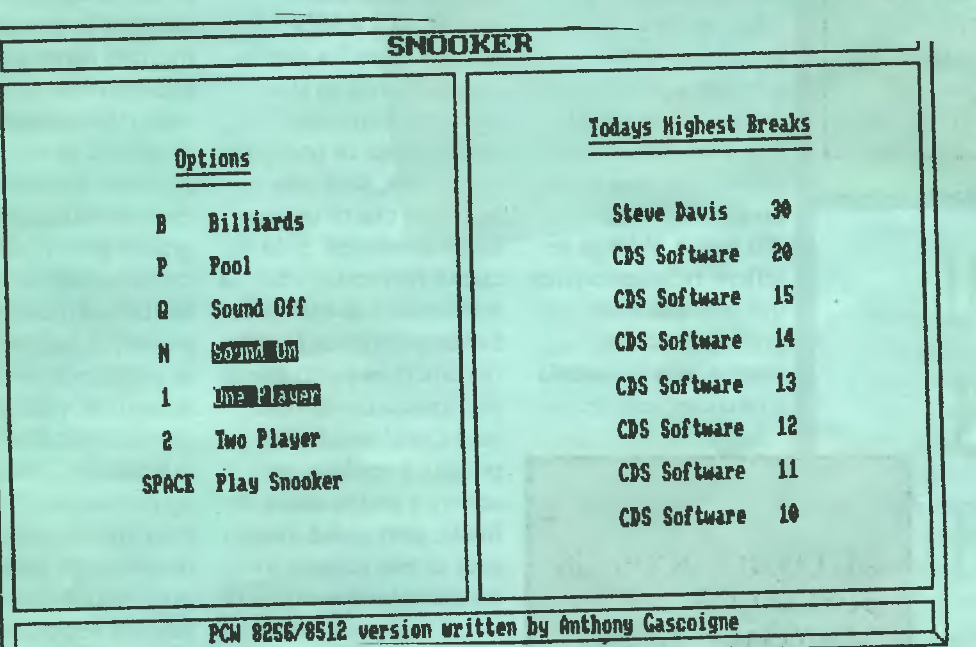
Respecto al modo de juego podemos asegurar que la sencillez de control está asegurada. Primero decidiremos la dirección, después la potencia y acto seguido el efecto.

La pantalla de juego viene a representar la mesa contemplada desde arriba. En la parte superior se encuentranlos puntuadores y en la inferior los controles de juego. Sólo queda decir que Steve Davis... es un juego bien hecho, con un nivel de adicción muy particular.



SNOOKER





SNOOKER

Plyr1
Fouls
0123456789 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
0 20 40 60 80 100

Break 0 Visits 1 Colour Red SPIN

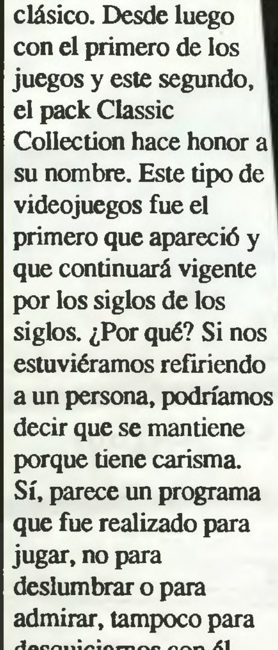
POWER

SHOOT-IT

al igual que el resto, pero también son suficientes. En la pantalla sólo aparecen los marcianos, su nave de vez en cuando, la puntuación, el número de vidas que tienes y tú. En este caso la sencillez no es un defecto, pero sí lo es la lentitud de disparo por nuestra parte, aunque una vez que te habitúas no lo notas tanto pues el de los atacantes no es mucho más veloz. En sí éste es un juego lento, por ello nos permite jugar con tranquilidad. SHOOT-IT, en resumen se puede definir en dos palabras: SENCILLEZ SUPERADICTIVA.



He aquí el comecocos clásico. Desde luego con el primero de los juegos y este segundo, el pack Classic Collection hace honor a su nombre. Este tipo de videojuegos fue el primero que apareció y que continuará vigente por los siglos de los siglos. ¿Por qué? Si nos estuviéramos refiriendo a un persona, podríamos decir que se mantiene porque tiene carisma. Sí, parece un programa que fue realizado para jugar, no para deslumbrar o para admirar, tampoco para desquiciarnos con él, sino simplemente para divertirnos, para pasar un agradable rato.



En lo que al juego se refiere, recomentaremos que presenta unos gráficos sencillos, ocupan toda la pantalla y es una especie de laberinto por el que se desplaza una bolita, se supone que la gran engullidora de cocos, aunque la mayoría de las veces se quede con hambre o en el peor de los casos siendo ella la engullida. Como os decimos, vosotros os tenéis que poner en el lugar de la bola con mandíbula y debéis tragaros todos los puntos que encontréis en el recorrido, pero tened cuidado pues os persiguen unos cocos, máscaras andantes, que os quieren tragar a vosotros. Sólo en ciertos momentos tenéis la oportunidad de enfrentaros a ellos y estos son cuando os comáis un punto que es más grande que el resto, entonces el sonido del programa se eleva, se acelera y podéis atacar de frente, pero andad listos, pues es este instante son los cocos los que huyen de vosotros y como no seáis rápidos los tenéis en la esquina opuesta a la vuestra hasta que se os pasa el efecto (durará unos 10 segundos aproximadamente) y entonces os atacan de nuevo. De este tipo de puntos mayores habrá unos 4 en cada pantalla, aunque según váis aumentando el nivel se os van poniendo las cosas peor. En la pantalla, aparte del gráfico general del comecocos tienes también el indicador de puntos, el marcador con la puntuación record y el número de vidas que tienes disponibles, comienzas con tres así que aprovéchalas. Poco más se puede decir de este juego pues la mayoría seguro que no es la primera vez que lo véis así que ya tendréis vuestra idea más o menos formada, simplemente deciros que: ¡a divertiros!

EL COMECOCOS, UN JUEGO CON "CARISMA" QUE SE MANTENDRA EN EL MERCADO DEL SOFTWARE PASANDO DE GENERACION EN GENERACION.





HOP - IT

PCW

AQUI TIENES A LA RANA QUE TE VA A AYUDAR A PASAR BUENOS RATOS. PRUEBALA Y TE QUEDARAS CON ELLA MUCHAS TARDES.



Sí, efectivamente lo que estáis pensando, otro clásico, esta vez se trata de la ranita que debe cruzar la calzada y el río para resguardarse en su casa. Sí señor, éste mismo.
Aquí tu eres una indefensa ranita que debe atravesar una carretera repleta de coches y después, tras cruzar esta calzada, te encuentras con un ancho río que tienes que pasar para llegar a tu casa.
En el primer impedimento, la autovía, debes tener mucho cuidado pues tienes tres carriles por los que circulan gran cantidad de coches continuamente y encima por el del medio lo hacen en sentido contrario, aquí en este carril los automóviles no circulan seguidos pero sí cada 3 ó 4 segundos y te pueden sorprender y despistar pues no te lo esperas y además como va en sentido contrario, cuando quieres reaccionar ya es demasiado tarde. Esto ocurre así en la primera pantalla, en la segunda el panorama cambia, los automóviles aceleran, es decir, pasan mucho más seguido y a más velocidad. Además el coche del carril central se dobla, ahora son dos coches los que aparecen y con un menor espacio entre ellos. En la tercera pantalla se triplica la velocidad y también el automóvil central, aquí ya serían tres y el espacio entre los coches mucho menor y así continuamente en la cuarta, quinta, sexta, etc. pantalla.
Respecto al segundo impedimento, sigue la misma táctica. En éste, tú debes atravesar un río pero por su gran cauce no lo puedes pasar de un solo salto, por ello sorteando y sirviéndote de las tortugas y troncos que nadan y flotan por el caudal puedes atravesarlo. Debes saltar a la coraza de las primeras tortugas, rápidamente pasar a un tronco, de nuevo a unas segundas tortugas, otra vez a un tronco y saltar a tierra. En este segundo tiempo, al igual que en la calzada, se te irán poniendo peor las cosas a medida que vayas superando pantallas. Cada vez tendrás menos troncos y menos tortugas y también cada vez irán flotando y nadando más separadas, luego debes agudizar tu noción de cálculo en el salto.
Ya una vez en tierra tienes cinco lugares donde puedes descansar, tú debes poner a una rana en cada uno de ellos, o sea debes cruzar la calzada y después el río cinco veces, por supuesto que en cuanto te pille un coche o caigas al agua aparecerá en tu lugar una calavera, lógicamente señal de que te han fulminado. Pero no te preocupes, dispones de 5 vidas. Así que ya sabes sácales el máximo rendimiento.
El programa, en un sentido más físico, podemos decir que tiene unos gráficos que no son nada del otro mundo, pero más que suficientes para pasar un buen rato. Además al tener dos tipos de dificultades, por así decirlo, la calzada y el río, desaparece la monotonía.
El sonido no existe, prácticamente se limita a destacar los saltos de la rana que pueden efectuarse a traves del cursor, izquierda, derecha, arriba y abajo. En general podemos decir que tiene un movimiento bueno. Y respecto a la adicción sigue el mismo camino que el resto del pack: SUPERADICTIVO.



CONTACTOS



SI ESTAIS INTERESADOS EN QUE VUESTROS ANUNCIOS SEAN PUBLICADOS EN AMSTRAD ACCION ¡ENVIADNOSLOS!

Vendo Amstrad CPC 6128 nuevo y con garantía. Regalo programas como Discology, Dbase II, Placon, Tasword 128, etc. También juegos: Barbarian, Fernando Martín, etc. Precio 65.000 ptas. Interesados llamar al tfno. (93) 371 97 22. Dani. También cambio programas (juegos, gestión y utilidades).

Tenemos los mejores juegos y utilidades para el Amstrad CPC 664 y 6128, muchos con pokes. Interesados llamar a los tfnos (93) 254 40 63. Germán, y al (93) 254 24 94 José. (8-10 tarde)

Tengo los últimos juegos y utilidades en disco para los Amstrad CPC. Interesados escribir a José Alberto Sordo Díaz. C/ Santa María,1. 11500 Puerto de Sta. María. Cadiz.

Intercambio programas para CPC. 800 programas con importados de Francia y Alemania. Mandar lista. Dirigirse a: Agustin Sanabria. C/ Genaro Orea, 32. 48980. Santurce. Vizcaya.

Vendo varios programas para PCW. Interesados escribir a: Anna Peris Coscolla. C/ Joaquín Olmos, 8-8. Catarroja. Valencia.

Vendo Amstrad CPC 6128, f/v. seminuevo y sus correspondientes manuales y discos maestros, más un disco de regalo con programas a elegir entre una extensa gama. Total 55.000 ptas. Tony Bernardino. Tfno. (93) 697 38 52

Intercambio, compro programas para Amstrad PCW 8256. Algunos como diccionarios para idiomas ampliables, quinielas, loto, etc. Los interesados escribir a José N. Apartado 40. Barrio Peral. 30300 Murcia.

Deseo contactar con usuarios de CPC para el intercambio de juegos y utilidades en cinta o disco. Tengo gran variedad de videojuegos. Enviad lista. Interesados escribir a Antonio Martínez Fuertes. Avda. Basterreche, 10 -1º. Alhama de Murcia

Compro o cambio programas e información de PC's y compatibles. Interesados mandar lista a: Raúl Ogando Muradas. C/ Vía del Norte, 34, bajo. 36204 Vigo. Pontevedra.

Vendo disquettes de 3" a 550 y 500 según pedido. Interesados llamar de 19 h. a 21 h. al tfno. (96) 175 05 53 y preguntar por Michel.

MARKETSOFT. Somos tus amigos. Vendemos juegos nuevos (originales) muy baratos, para toda clase de ordenadores. Infórmate, todos los meses realizamos super-ofertas. Para pedir información escribid a: Alejandro Rodríguez Tormo. C/ Alcocer, 3. Vilanova de Castelló. 46270. Valencia.

Intercambio programas en cinta para Amstrad CPC. También estoy interesado en el sintetizador de voz de M.H.T. Ingenieros con software para un 464. Lo cambiaría por 30 programas a elegir de una lista de más de 150. Interesados escribir a Alberto Amador. Polonia, 5. Leganés. Madrid.

Intercambio juegos para Amstrad CPC 464 en cinta. Los tengo muy buenos. Escribir a Raúl Quiles. Avda. del Ferrocarril, 3-3º D. Azuqueca de Henares. Guadalajara. O llamar al tfno. (911) 26 06 09. Contestaré.

Cambio programas para Amstrad PCW 8256/8512. Interesados ponerse en contacto con el Tfno. (91) 201 70 91 de Madrid y preguntar por Manolo.

Intercambio. Tengo más de 750 programas de juegos de CPC y bastantes utilidades. Poseo un CPC 6128. Interesados por favor escribir a Angel Acebo Castaño. Avda. Carlos Haya, 29, 1-4. 29010 Málaga. A todo el que mande lista le contestaré. También tengo programas de PC y PCW.

Cambio juegos últimas novedades. Interesados llamar al tfno. (958) 57 19 85 o escribir a Ignacio José González Alvarado. C/ Doctor Marañon, 28. 18100 Armilla. Granada.

Intercambio programas (juegos y utilidades) para Amstrad (preferentemente disco). Tengo alrededor de 110 en aumento. Interesados de La Coruña y alrededores llamar al tfno. (981) 22 62 81.

Quisiera contactar con usuarios de Amstrad CPC 464 para formar un club de Amstrad. En el club intercambiaremos juegos y aprenderemos informática. Los interesados pueden de Sevilla o de otra región. Escribir a: Tomás Tena Partido. C/ Juan XXIII. La Rosaleda. Torre Paraíso, 8 - 2º C. 41006 Sevilla.

CONTACTOS

Intercambio cualquier tipo de programa, ya sea juego o utilidad para Amstrad en cinta y disco, preferiblemente disco, para el CPC 6128 y el PCW 8256. Para el PCW poseo muchos programas así como para el 6128. También dispongo de programas para PC. Interesados mandar lista a: Santiago Bande. Dulcinea, 31. 28020 Madrid. Tfno. (91) 234 89 65.

Vendo bastantes buenos juegos en cassette. Interesados llamar a los tfnos. 211 99 37 ó 212 44 71. Barcelona.

Intercambio juegos para el CPC 6128 desde toda España. Interesados dirigirse a José Manuel. C/ Pino Gallego, 83. Alcalá de Guadaira. Sevilla. O llamar al teléfono (954) 70 69 98.

¡¡Increible!! Discos Amsoft totalmente vírgenes, de 3" sin desprecintar por sólo 600 ptas. cada uno. También intercambio programas para el CPC 6128 en disco. Interesados escribir a Angel Cuevas, C/ Angel del Alcázar, 35 - 24. 46018 Valencia. Tfno. (96) 370 47 63.

Cambiaría todo tipo de programas para PCW 8256/ 8512, utilidades, juegos, gestión, lenguajes, etc. Gran variedad. Interesados escribir a Angel Fernández. C/ O'Donell, 49-3º izda. B. Madrid. Tfno (91) 274 47 07.

Tenemos los mejores juegos para Amstrad y Spectrum. Interesados escribir a Javier y Ramón Gracia. C/ Sangenís, 71-73, 10º A. 50010 Zaragoza.

Intercambio juegos y utilidades en cassette para el CPC 464. Vendo Pascal con instrucciones originales, un libro de C/M, números de las revistas Microhobby Amstrad Semanal y Amstrad User. Vendo también pack's de juegos baratos. Busco los números 4, 5 y siguientes de la revista en cassette Your Computer y vendo los restantes números. Todo en cassette. Interesados escribir a Xabier Sivil Lluch. C/ Nápoles, 115, 1º-3ª. 08013 Barcelona. O mejor llamar al teléfono (93) 231 07 97.

Intercambiamos últimas novedades. Escribe a Ramón Gracia. Sangenís, 71-73, 10º A. 50010 Zaragoza.

Desearía contactar con usuarios de Amstrad de toda España. Tengo tanto utilidades como juegos. Interesados escribir a Jose Luis Hernando. C/ Barcelona, 22-8º D. 28940 Fuenlabrada. Madrid. O bien llamar al tfno. (91) 697 51 78.

Somos un club de usuarios de Amstrad CPC y deseamos contactar con usuarios de toda España para cambiar o vender juegos y utilidades originales. Interesados llamar al teléfono (958) 321 10 90.

Compro toda clase de juegos para Amstrad CPC 6128 (los juegos en disco). Llamar de 8 a 10 de lunes a viernes al teléfono (93) 892 01 05.

Intercambio programas para Amstrad, preferentemente en disco por La Coruña y alrededores. Tengo novedades. Interesados llamar al (981) 22 62 81.

Compro juegos para Amstrad CPC 6128, en disco. Interesados escribir a: Jordi Trius. C/ Santa Maria,5. Villafranca del Penedés. 08720 Barcelona.

Intercambio programas para CPC 6128 sobre todo en disco. Si estás interesado escribe a Tron Hackersoft Company. C/ Cap. Negret, 74. Altea. Alicante. Máxima seriedad.

Vendo ordenador Spectrum+ con diversos juegos hasta un total de 20. Todo por 15.000 ptas. Interesados llamar a César. Urbanización Monte Claro. C/ Moreras, 11. 28023 Pozuelo. Madrid. Tfno. (91) 715 12 45

Intercambio juegos en disco para el CPC 6128. No tengo muchos pero los que tengo no están nada mal. Sólo Madrid. Llamar al tfno. 276 23 96 o 431 50 74. Fredi o Toño respectivamente.

Estoy muy interesado en los juegos Paperboy, Donkey Kong y Arkanoid. Llamar al tfno. (966) 22 76 15 o escribir a Raúl Priego. P/ Calvo Sotelo, 9-2ª. 16001 Cuenca.

Intercambio juegos para Amstrad 464 o 6128. Interesados llamar al tfno. (985) 46 79 53 y preguntar por David.

Atención, vendo paquete con los sigientes juegos: Rambo/Match Day, Sabre Wulf/Jet Set Willy/Beach Head/Daley Thompson (They Sold a Million), Frank Bruno's Boxing/ Airwolf/bomb Jack/ Commando (Hit Pack Elite), Fernando Martín, Prohibition, etc. Todos originales y en 5 discos por 7.000 ptas. También vendo juegos como Asphalt, Ranarama, Express Rider, Barbarian, Saboteur II, y algunos más. Escribid a : Victor Montero Garcia-Brazales. C/ Islas Cies, 13, esc. 1ª, 8º-1. O llamad al (91) 738 83 60. Prefiero que me llaméis.

Intercambio juegos y utilidades tanto para el CPC como para el PCW y el PC. Contesto a todos los que me manden lista. Interesados escribir a Angel Acebo Castaño. Avda. Carlos Haya, 29, 1-4. 29010 Málaga.

Intercambio juegos para el CPC 464. Tengo muchas novedades. Interesados escribir a Jose Mariano María Setién. C/ Efigenia, 13, 5º-2. 28032 Madrid.

Cambio el siguiente lote de programas para PC: procesador de textos Wordstar, Print Master e intérprete de Basic, por un scanner en buen estado. Interesados escribir a Armando Castillo. Plaza de España, 2-4º A. Cieza. Murcia.

Intercambio todo tipo de programas para PC 1512. Escribid a Ramón de Miguel. C/ Amazabal, 16-4º A. 31880 Leiza. Navarra.

Compro impresora Sinclair QL. Espero ofertas. Javier. Tfno. (94) 4240678. Bilbao

Compro PC completo. Espero ofertas. Javier. Tfno. (94) 424 06 78. Bilbao.

Cambio todo tipo de programas para el Amstrad PCW. Escribir a: Alberto Gonzalez Gómez. C/ Sueca, 17, pta 27. Valencia 46006.

Cambiamos juegos y utilidades para el Amstrad 6128. Poseemos más de 80 juegos, entre ellos Shadow Skimmer, Slap Fight, etc. También tenemos el DBase II, The Art Studio, Amsfile, etc.
Enviar lista a Victor Rodríguez Beazcua. Av. Dr. Solanich Riera, 29-3º,1ª. L'Hospitalet de Llobregat. Barcelona. O bien llamar por teléfono al 335 11 56 y preguntar por Jose Manuel. Llamar por las noches a partir de las 10 de la noche. Preferiblemente área de Barcelona. Prometemos contestar.

Vendo el Interface TRANSTAPE-3 de Spectrum por 5.000 ptas.. Compraría cintas originales con los programas de la revista Microhobby Semanal de Spectrum. Interesados llamar a Josep Auladell. Tlfno. (93) 790 34 12 de Barcelona.

Intercambio programas para CPC en disco, sólo últimas novedades. Poseo muchos programas. Enviar lista a Luis Gómez. C/ Puigdulles, 6. Villanueva del Segura. 30 613. Murcia. Respuesta asegurada.

Bombazo!!! Se ha formado un nuevo club de software. Nuestro nombre es SOFT's THIEF LTD. Cambiamos todo tipo de programas. Los principiantes que no se corten, estamos con ellos. Escribir a Juan López Muyor. C/ Eulises, 4. Roquetas de Mar. Almeria. También nos interesan utilidades, mandar lista.

Desearía intercambiar programas de CPC en disco. Tengo buenos juegos. Interesados dirigirse a :Jose Pujante Hidalgo. C/ Marte, 7-2º,4ª. 30010 Murcia. O llamar al tfno. (968) 25 24 24 a partir de las 20:00 horas.

Cambio programas para el Amstrad PCW 8256/8512. Gestión, juegos y utilidades. Mandar lista a Jesús Duran. C/ Serrano, 15-2º E. C. Villalba. Madrid. Contestaré a todos.

Intercambio juegos y utilidades para Amstrad CPC 6128. Tengo buenos programas. Interesados escribir a David Fernández. C/Ollauri. 26223 Hormilla. La Rioja.

CLUB DE USUARIOS AMSTRAD: Con infinidad de programas a tu disposición. Ultimas novedades en programas de juegos, educativos y gestión. SOLO DISCO (Art Studio, Pagemaker, Handy Man, etc...) Escribir al Apartado de Correos 131. L'Hospitalet de Llobregat. Barcelona.

Vendo Amstrad CPC 464, monitor f.v. + libro de Basic para Amstrad + Libro del Usuario Amstrad CPC +j oystick Quickshoot IV con tres palancas de agarre + juegos originales (Rock'n lucha, Cobra, Metrocross, Finders Keepers, Last V8, Xevious, Yie Ar Kung Fu, Mutant Monty, Wonder Boy, Two on Two, Tarzan y Whopper Chase) + juegos repartidos en treinta cintas + revistas de A.A. + dos fasciculos de de la Enciclopedia Biblioteca Informática. Todo por un módico y reducido precio. Para mayor información llamar al tfno. (93) 437 98 25 y preguntar por Gonzalo. Preferiblemente territorio de Barcelona y alrededores.

Si posees una unidad de disco de 5'25" y deseas intercambiar programas en este formato o en el normal de 3", para CPC 6128, no dudes en llamar o escribir a Jens Fernandez Vega. C/25 de Julio, 19. 32330 Sobradelo. Orense. Si lo prefieres puedes llamar por teléfono al número (988) 33 51 18.

CONTACTOS

SUSCRIBIRSE ESTE MES A
AMSTRAD ACCION
TIENE MAS VENTAJAS

Sí, suscribirse este mes a AMSTRAD ACCION es una ganga porque te vas a llevar GRATIS este fabuloso lote de programas y además vas a ahorrar dinero, vas a recibir nuestra revista en tu domicilio y vas a contar con nuestro apoyo,
El apoyo de
¡TU REVISTA!

GOODY

CURSE OF SHERWOOD

TERMINUS

KNIGHT GHOST

AMSTRAD ACCION, la revista para los que saben...jugar.

Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE:..
DOMICILIO:.. CODIGO POSTAL:....................................
LOCALIDAD:.. PROVINCIA:..
TELEFONO:.. MODELO ORDENADOR:.............................

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

☐ Por un año (11 números).. 3.000
☐ Por un año (11 números) + DISC POKER-HACKER DISC (disco).. 4.500
☐ Por un año (11 números) + PACK DE JUEGOS.. 4.000

Forma de pago:
☐ Mediante giro postal número ....
☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
☐ Contra reembolso del primer número (100 ptas. por gastos de envío)
☐ Tarjeta de crédito VISA
Nº de Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Firma

Fecha de caducidad ....
(Si pago con tarjeta recibiré un número más gratis)

Si quereis que vuestros anuncios sean publicados en AMSTRAD ACCION,

CONTACTOS

enviadlos al APTDO. 91 de BILBAO.

Atención AMSTRADICTOS!! En Burgos también existen ordenadores Amstrad CPC y sus dueños están esperando vuestras cartas para realizar intercambios de todo lo relacionado con los mismos. Si os interesa (seguro que sí), escribidnos. Dirigiros a Alberto Fernandez Fontaneda. C/ San Julián, 5 - 2º D. 9002 Burgos. Si lo deseáis podéis llamar al teléfono (947) 20 47 04. Esperamos vuestras cartas.

Estoy interesado en realizar intercambios de programas para CPC. Tengo bastantes y únicamente me dedico a cambiar así que abstengase propuestas de cualquier otro tipo. Interesados llamar al teléfono (947) 22 58 26 de Burgos o si lo preferís podéis escribir a Juan Francisco Martínez Alameda. C/ Condesa Mencía, 50. 9005 Burgos. Espero vuestras cartas o llamadas y prometo que os haré caso a todos.

Intercambio programas en cinta y disco para todos los CPC's. Interesados dirigirse a Miguel Angel Martínez Antonio. C/Rua do Buxo, 7 bajo. 36207 Vigo. Pontevedra. Tlfno. (986) 37 41 81. Mandar lista. Contestaré a todos en el plazo más breve posible.

Vendo Amstrad CPC 472 con monitor fósforo verde y reclado en castellano, joystick Zero Zero y más de 200 juegos. Lo vendo todo por un módico precio. Interesados llamar al teléfono (93) 437 20 49

Atención, intercambio programas para Amstrad CPC 464 y 6128. Tengo muchas novedades. Interesados llamar al tfno. (96) 374 31 33 o escribe a Carlos Alonso Grau. C/ Almirante Cadarso, 24-6. 46005 Valencia.

Desearía intercambiar programas para Amstrad CPC 6128. Tengo alrededor de 250 juegos, utilidades y educativos. Los que estéis interesados escribir a Antonio Pretel. Av. Cataluña, 46, 9-1. 08915 Barcelona. O llamar al 386 75 84 por las mañanas o al 399 21 47 por las tardes.

Intercambio programas en cinta para 464. Poseo unos 120 aproximadamente, entre ellos muchas novedades. Interesados escribir a Luis María Castillo Gallego. Plaza de España, 2 - 4º A. Cieza. Murcia. Enviad lista. Contestaré todas las cartas recibidas.

Intercambio juegos en cinta para CPC 464. Tengo muchos. Enviad una lista de lo que tenéis y de los que os interesaría. Además soy programador de Basic, realizo a medida programas para empresas, control de productos de tiendas particulares, etc. Interesados escribir a Armando Castillo Gallego. Plaza de España, 2- 4º A. Cieza. Murcia. Seriedad y contestación segura.

Intercambio juegos para Amstrad serie CPC 464, 472, 664 y 6128. Poseo muchos programas entre ellos últimas novedades. Interesados llamar al teléfono (96) 325 32 20 y preguntar por Sergio.

Estoy interesado en el intercambio de todo tipo de programas para PC 1512. Tengo las últimas novedades y todas las utilidades. Interesados escribir a Angel Santos Guerrero. Parque Hispanidad. C/ Oceano Pacifico, 6 - 2º, 2ª. 50012 Zaragoza. Tlfno. (976) 31 84 68.

Intercambio juegos del CPC 464 en cinta. Tengo muchas novedades. Interesados escribir a Angel Fernández. C/ Alicante, 7-6º C. 30003 Murcia

Tengo un CPC y me gustaría intercambiar programas con gente de toda España. Prometo contestar. Poseo bastantes programas. Escribir a Ivan Trueba. C/ Sardinera Aurora, 2-6º D. Santurce. Vizcaya. O bien llamar al teléfono (94) 462 14 67.

Intercambio programas (sólo en disco) para el 6128. Tengo muchos. Llamar a partir de las 21 horas al (93) 336 53 90 o enviar lista a Manuel Pastor. C/ Castelao, 140-2º, 2ª. 08902 Hospitalet de Llobregat. Barcelona.

Cambio juegos para Amstrad en disco. Tengo algunos juegos buenos. Interesados escribir a Francesc Jordana. Ctra. Sant Marti s/n. 08280 Calaf. Barcelona.

Vendo Amstrad CPC 6128 con monitor en color, datacassette Omega y 30 discos, 200 juegos y casi 100 utilidades. Todos los programas últimas novedades, joystick y 70 revistas para Amstrad. Teclado en castellano, con garantía oficial, así como manuales, discos maestros y todo en su embalaje original. Sólo manejado por adultos. Muy Barato. Todo por 98.000 ptas. Tlfno. (93) 422 65 18, de 10 a 11. Jose Antonio.



SPECTRUM • AMSTRAD CPC • COMMODORE • MSX
FREDDY HARDEST
FICHA TECNICA
• Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
• Turbo-Laser de carga atmosférica.
• Salto controlable en altura y dirección.
• 30 Pantallas de Multiscroll.
• 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
• 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
• Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
• 5 Especies de animales hostiles.
• 3 Tipos de Androides asesinos
FX DOBLE CARGA
Signfica dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máximo adictividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD CPC
MSX
FREDDY HARDEST, agente secreto y refutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un caza.
FREDDY, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su Laser,...
FREDDY, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.
DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87
875